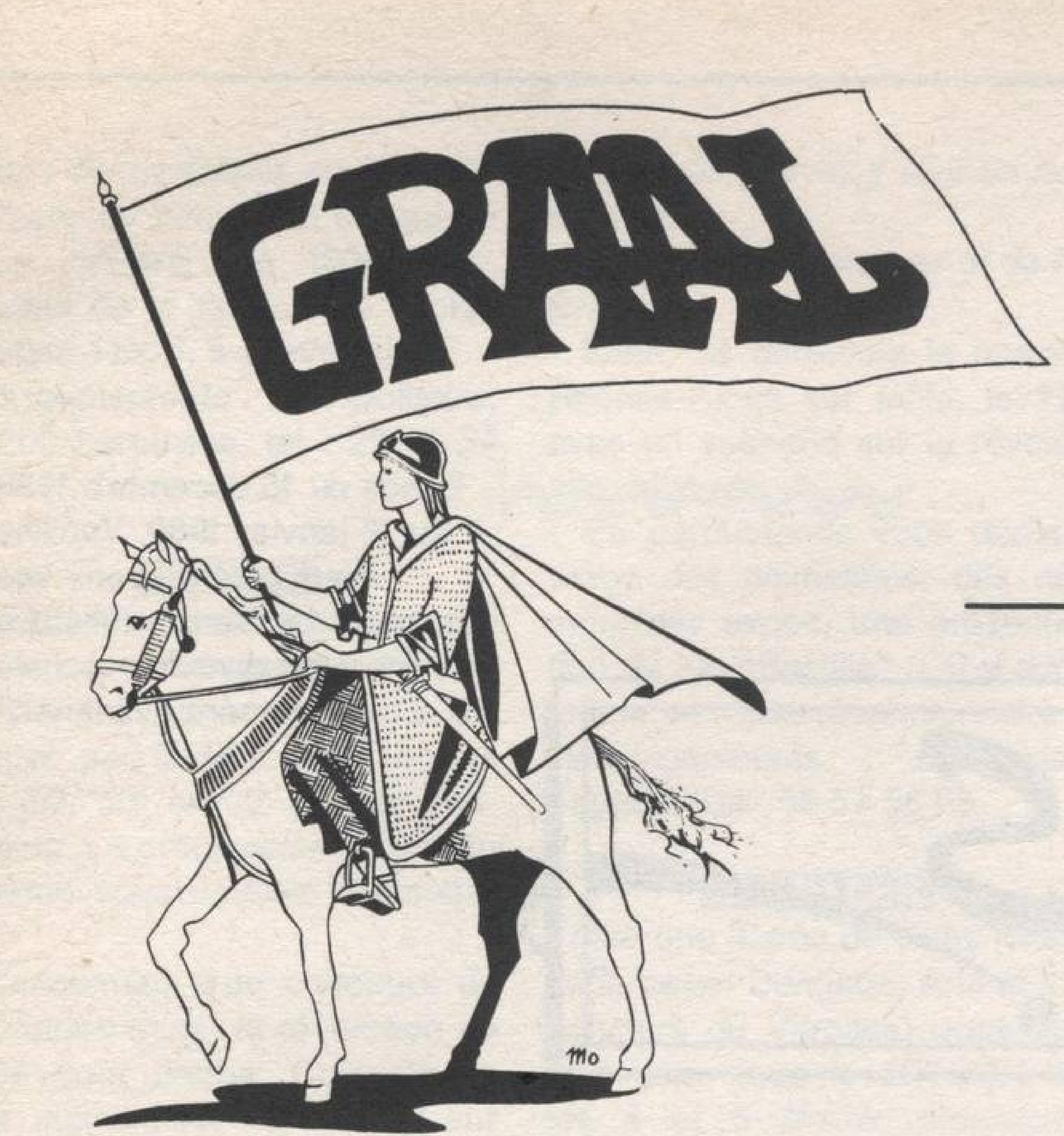


GRAAL
Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire
ISSN : 0988 7997
Spécial
BATAILLE
Scénarios : AD&D, Stormbringer
Jouez :
Mongols et Mercenaires
M 4749 - 12 - 25,00 F
3794749025000 00120
175 FB







sommaire

L'homme avance péniblement. Ses vêtements sont en loques, il va nu-pieds dans la neige. Tremblant de froid, il lui semble distinguer un sapin au loin, avec des choses colorées accrochées aux branches... des boules ? Après tout on est à noël...

Il se rapproche. Les boules prennent peu à peu la forme de cadavres pendus ou empalés sur les branches. Des pauvres types qui ont voulu résister aux Mongols... Lui au moins a survécu.

L'homme décroche un pauvre hère proche du sol et s'emmitoufle dans ses vêtements. Surpris il découvre dans une poche un grimoire qui visiblement n'a pas encore été ouvert. Le texte fourmille de précieuses indications sur les Mongols, les Mercenaires et d'autres sujets brûlants. Rasséréné par ce savoir nouveau, l'homme se met en route vers de nouvelles aventures...

... qui sortiront le vendredi 13 janvier

GRAAL, *le magazine des jeux de l'imaginaire*. **N° 12. Mensuel. Décembre 1988.** Publié par Socomer Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 35 rue simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint** : Didier Jacobée **Rédacteur en chef** : Serge Olivier **Rédacteur en chef adjoint** : Francis Pacherie **Maquette** : Olivier Massebeuf **Illustrateurs** : Didier Baudry, Philippe Jouan, Eric Liberge, Olivier Massebeuf, Francis Pacherie **Couverture** : Cyril Renaud **Diorama** : Poly et Stirène **Figurines** : Michel Gauthey **Distribution** : NMPP **Photogravure** : Atalante, EFA, des Plantes, Paris **Impression** : MAURY, Malesherbes **Dépôt légal** : décembre 1988 **Commission paritaire** : 69630



Les figurines présentées ce moi-ci sont des productions **Prince August**

Echos du 15 décembre 1988 au 15 janvier 1989. Veuillez nous faire parvenir vos annonces de manifestations à paraitre dans le prochain numéro avant noël.



CLUBS MANIFS

PARIS

Les "Seigneurs de l'Astolabe" frappent à nouveau ; leur cinquième journée ludique aura lieu le samedi 7 janvier, sur le campus de Jussieu. Les inconditionnels d'AD&D, Stormbringer, Rêve de Dragon, RuneQuest, JRTM, pourront y épancher leur fantastique soif de médiéval, dans la bonne humeur et les sandwichs jambon-beurre... En clôture : remise des prix aux meilleurs comme aux plus pires... Le tout en français (of course) et avec l'aide des "Forgerons de l'Epée". Contact : B. Triplet, 180 rue La Fayette, 75010 Paris.



PARIS bis

Centre d'animation St Michel : ouverture d'un club de jeux de simulation, tous les vendredi soirs de 17h30 à 21h, pour découvrir ou appronfondir sa connaissance des nouveaux jeux, participer à des Grandeurs nature, contacter d'autres clubs. 9 place St Michel, 75006 Paris, tel: 43 54 16 58

PARIS ter

Nos espions nous apprennent que le bureau des étudiants de Paris IV vient d'ouvrir un club de Jeu de Rôles au sein de l'institut d'art et d'archéologie au 3 de la rue Michelet. Bientôt toutes les facs de Paris auront leur club !

PARIS comment on dit 4 ?

L'assoc' Poly et Stirène Jr met en vente dans les meilleures (et seulement les meilleures) boutiques parisiennes deux calendriers originaux au prix grotesque de 25F. Vous pouvez les contacter au 13 de la rue du château des rentiers, Paris 13°.

HENIN - BEAUMONT

Les Nains des Beaux Monts organisent leurs deuxièmes joutes ludiques le dimanche 5 février à la maison des jeunes et de la culture d'Henin - Beaumont. Le concours aura lieu sur AD&D et Empire Galactique. MJC rue de l'abbaye, 62110 Henin - Beaumont tel : 21 20 06 48

VIROFLAY

La déjà ancienne association loi 1901 "20 naturel" organise le 8 janvier son tournoi multijeux annuel sur, accrochez-vous : Bitume, Star Wars, Universom, JRTM, Stormbringer, Zone, RuneQuest, Cthulhu, Animonde, AD&D, Trauma, Légendes, Empires et Dynasties. Inscriptions : 50F au "20 naturel", 8 rue du général Galliéni, 78220 Viroflay

NANTES

Les clubs de la région nantaise organisent une exposition - démonstration intitulée "Manu 89" les 25 et 26 février prochain, de 9h à 19h, à l'ancienne manufacture des tabacs. Cette manifestation a pour but de présenter l'univers des jeux de simulation ainsi que de réunir les joueurs. Vous y découvrirez un "espace" Jeux de Rôles, un "espace" Wargames, etc, tous les domaines du jeu sont couverts. Seront aussi organisées des tables rondes et des débats avec des créateurs de jeux et des journalistes de la presse spécialisée. Renseignements : Ph. Amoros au 40 89 48 12 ou St Robin au 40 43 72 82.

TARBES

"Stratégies et Sortilèges" organisera les 4 et 5 février prochains un tournoi de Blood Bowl et de Star Wars qui aura lieu au FJT de Tarbes : renseignez-vous en écrivant au club au 88 bld Alsace - Lorraine, tel : 62 93 35 63.

EAUBONNE

Evénement ! Bientôt ouverture d'un club dans cette bonne vieille ville d'Eaubonne ! D'après nos espions il se nommerait "L'Astrolabe des Seigneurs", ou le contraire, on ne sait pas bien. L'adresse des locaux ainsi que les jours d'ouverture ne sont pas encore connus, mais nos espions veillent...

PARTHENAY

Parthenay, l'adorable bourgade médiévale qui chaque année, en été, organise le Festival Ludique International de Parthenay, qui draine une multitude d'étrangers curieux, a décidé de jouer toute l'année : le "Risk sur le Club" organise un grandeur nature ayant pour thème le "21° siècle post-apocalyptique" : Zone Mortelle. Alors fils de Mad Max, rendez-vous là-bas le 17 décembre et renseignez-vous auprès de "Le risk sur le club", 26 rue de la faiencerie, 79200 Parthenay.

MONGOLS EN LORRAINE

Si la présentation des Mongols dans ce numéro (p. 30) vous a plû, essayez donc d'en incarner un lors de la migration barbare qui aura lieu en Lorraine du 27 décembre au 1° janvier : à pied, à cheval ou en chariot, mettez-vous dans la peau d'un de ces êtres cruels et courageux et partez à l'aventure dans le blizzard des tempêtes de neige... Lorsque vous aurez froid, il sera



temps de participer au banquet barbare du nouvel an ce qui ne vous coûtera que 150F, l'ensemble de la randonnée à pied coûtant 1100F, à cheval 1600F.
Renseignements : Noir Solitaire, 55200 Lérouville, tel : 29 91 34 88.

ANNECY

Le troisième forum des jeux de rôles aura lieu comme l'année dernière à Annecy et sera organisé par la MJC des Teppes les 20, 21 et 22 janvier prochains. Le programme est touffu comme vous pouvez le constater :
- Lancement d'un concours de scénarios ayant la révolution de 1789 pour thème. Commencez dès aujourd'hui à plancher sur le sujet, vous avez jusqu'au 1' mai 89 pour rendre votre copie, les gagnants seront connus dans le courant du mois.
- Organisation de conférences et de débats autour du livre - jeu (vous savez, celui dont vous êtes...) et son expérimentation dans le cadre scolaire (ce sera le 21, vous pouvez y aller un autre jour...).
- Concours de dioramas et de figurines !
- Enfin, se déroulera le tournoi Rhônes-Alpes sur table, le 22, avec un scénario sur la révolution, bien sûr.
- En permanence vous découvrirez des animations, des démos, des expos, une présentation du jeu "Bastille",... Il y aura même un repas révolutionnaire !
Renseignements : MJC des Teppes, Tel : 50 57 56 55

VITROLLES

Toute une flopée de clubs (Dungeon sweet Dungeon, Aria et les Lanciers de Vitrolles) organiseront pour vous le JETDOR 89 les 4 et 5 février prochains. Vous pourrez jouer à : AD&D, les 3 Mousquetaires, Stormbringer, James Bond, Cthulhu, Star Wars, RuneQuest, Rolemaster, JRTM, Empire Galactique, faire des grandeurs nature, assister à des démos, des expos.
Renseignements : Maison pour Tous, centre culturel George Sand, BP 151, 13744 Vitrolles, tel: 42 89 80 77.

LAVERA

Le club de jeux de rôles "les Evadés du Dé" organisent un tournoi les 21 et 22 janvier. Au programme : Hawkmoon, Judge Dredd, Cthulhu, James Bond, Pendragon, Animonde, Jorune. Le soir du 21 sera consacrée à des wargames.
Renseignements : 42 81 11 11.

◎◎◎

J'Y ETAIS...

PREMIERE CONVENTION CAROLOREGIENNE DE JEUX DE SIMULATION ET DE ROLES (25 au 27 nov. 88)

Carolorégienne ? Peut-être ce terme vous est-il inconnu ; il signifie simplement que cette convention se tenait à Charleroi. Oui, c'est bien cela, Charleroi en Belgique ! Profitant du salon international de la BD (comme certains profitent du salon de la maquette) les organisateurs proposaient donc au public un panorama qu'ils désiraient le plus vaste possible du monde des jeux de simulation.
Ainsi une salle était réservée aux clubs belges, une autre aux jeux d'histoire où se déroulaient de nombreuses démos (Les Aigles, Charges, L'Arc et la Griffe...) ; une autre encore était réservée à la présentation aux néophytes des différents types de jeux et une dernière enfin à une exposition de figurines peintes (Armageddon notamment avait fait le déplacement).
La Belgique ne représente actuellement qu'un tout petit marché pour les professionnels du jeu de réflexion. Mais la volonté des clubs et de certains distributeurs, comme ils l'ont montrée lors de cette convention, présage d'un avenir meilleur.
On en reparlera.

D.J.











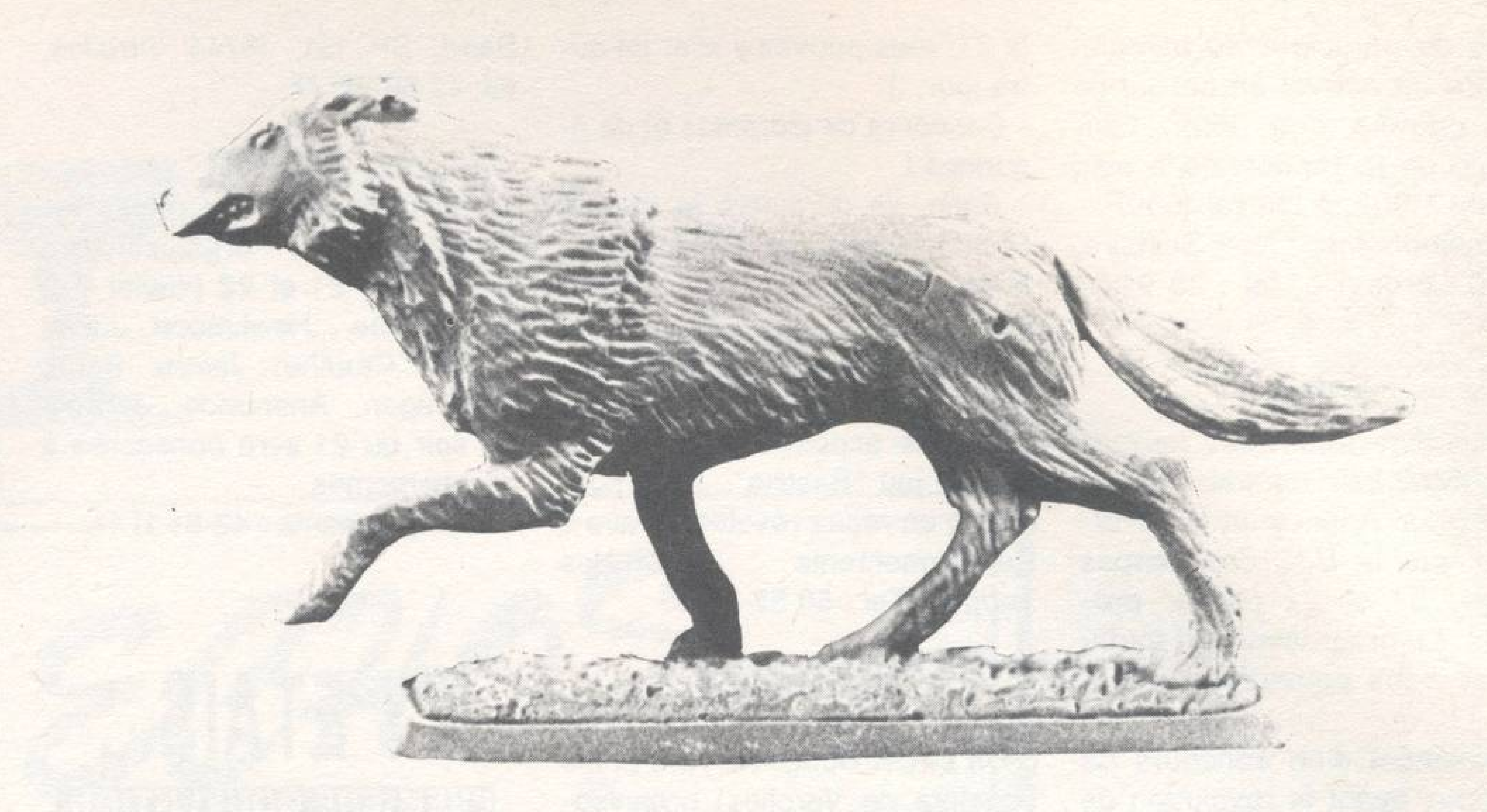






◎◎◎

NOUVEAUTES



ORIFLAM

Le numéro 1 de **Tatou**, anciennement Broos, est paru. Derrière une couverture en couleur, le sommaire, touffu, est consacré comme vous vous en doutiez aux jeux Oriflam. La part belle est faite à RuneQuest qui bénéficie d'environ la moitié des pages (mais ce ne sera pas toujours le cas nous a-t-on promis). Hawkmoon, Stormbringer, Tank Leader sont aussi abordés et vous pourrez lire en avant-première une présentation de Multimondes faite par l'un des auteurs.

Les Dieux de Glorantha se présente comme un gros bouquin de presque 200 pages, ce qui vous donne une petite idée de la richesse de la mythologie gloranthienne. Le gros défaut de la boîte de base de RuneQuest était le peu d'informations fournies sur Glorantha, présenté cependant comme le monde de prédilection pour ce jeu. "Les dieux" comble cette lacune puisque vous y trouverez tout ou presque sur ce qui constitue le fondement de Glorantha. Une quinzaine de panthéons sont présentés et détaillés ; vous découvrirez leur répartition géographique, les peuples qui les vénèrent, les coutumes et les sorts associés, bref une masse d'informations étonnantes qui donnent d'emblée à Glorantha un "poids", une crédibilité comme peu de mondes de JdR en offrent.

Stormbringer n'est pas oublié puisque vous verrez apparaitre dans vos boutiques au moment où vous lisez ces lignes **Le Voleur d'Ames**, un scénario.

La parution de **Multimondes**, le jeu de SF 100% français, est prévue pour avant noël et la **Fureur de Dracula**, traduction de l'excellent jeu de plateau d'horreur gothique de Games Workshop fera son apparition à la mi-janvier.

LUDODELIRE

Que les rêveurs se réjouissent ! Pour noël ils ont droit à un tout nouveau tout beau scénario pour Rêve de Dragon par Maître Gerfaud bien sûr. **La Cité des treize Plaisirs** est encore un scénario citadin comme les aime Denis Gerfaud, et regroupe plus un matériel très détaillé utilisable dans des scénarios ou une mini-campagne qu'une aventure linéaire.

HEXAGONAL

Est sorti : un nouveau module de campagne pour JRTM : **Lorien**. Découvrez moult informations sur ce pays, sur les coutumes elfiques, sur les guildes des orfèvres elfes, plus évidemment quelques aventures choisies.

La prochaine traduction pour JRTM sera "Thieves of Tharbad".

A signaler aussi qu'Hexagonal est devenu le distributeur exclusif des figurines **Grenadier**.

AGMAT

Agmat vous propose désormais des **traductions**, glissées dans les boîtes, des jeux Games Workshop suivants : Chainsaw Warrior, toute la gamme de Dungeon Quest, Chaos Marauders et bientôt Warrior Knights.

JEUX DESCARTES

Mon nom est Bond, et vous ? No, Docteur No. JD vient de publier le premier scénario pour JB 007 tiré du film qui rendit la série célèbre. **Dr No** se présente sous le format d'un album de BD cartonné, complet et superbement illustré de photos tirées du film. Evidemment, le problème est que pour tous ceux - nombreux - qui ont vu le film, l'aventure risque de manquer de suspense malgré les modifications apportées à la trame.

En collaboration avec l'Agence Lorien, voici venir l'**agenda du joueur 1989**, spécialement destiné à vous autres, joueurs invétérés. Il s'agit d'un agenda classique, saupoudré de pas mal de pub et d'un petit jeu d'enquête qui vous fera gagner plein de jeux. A la fin, des "pages jaunes" donnent des adresses de clubs à travers toute la France, une information bien utile. Le tout fait gentiment chicos et branché, alors pour épater la galerie...

A part ça, en janvier, Descartes nous promet le Q manual, c'est-à-dire le **manuel du service Q** ou comment équiper vos agents très secrets en gadgets qui les rendront moins secrets mais plus efficaces.

Joie, bonheur, toujours le même mois, pour bien commencer l'année, les joueurs de Star Wars pourront enfin se procurer le **Guide** !

Quant aux amateurs de grandeurs nature et de frissons grandguignolesques, les règles traduites du **Killer** de Steve Jackson Games verront le jour fin janvier. Ca va chauffer dans les universités !

AVALON HILL

West of Alamein est une extension pour ASL, superbe, qui retrace la guerre où, je vous le donne dans le mille.

Que les amateurs de Napoléonien se réjouissent : AH vient de rééditer **War and Peace**, un vieux classique qui était épuisé depuis des années, avec Napo I en guest star.

Parution de **Revolution**, première extension pour Kremlin, avec de nouvelles cartes et des personnages historiques (Joseph, Léon...) comme nous l'avions annoncé dans l'essai du jeu (GRAAL 10).

Mauvaise nouvelle par contre : sur toutes ses réimpressions, AH fait jouer **l'inflation**... En clair cela signifie 25% d'augmentation en moyenne du prix des jeux réédités.

De plus Jeux Actuels devient le distributeur exclusif d'Avalon Hill en France.

VICTORY GAMES

Tokyo Express simule les attaques des convois japonais par la marine américaine lors de la sanglante bataille de Guadalcanal. Ce jeu sera disponible dans toutes les boutiques en janvier.

TM GAMES

Cette petite firme anglaise propose une réédition de **King Maker**, un petit jeu sympa sur la guerre des deux roses.

FASA

On ne vous l'avait pas dit ? **The Periphery** contient tout ce qu'il faut savoir sur l'univers de Battletech en-dehors des cinq maisons.

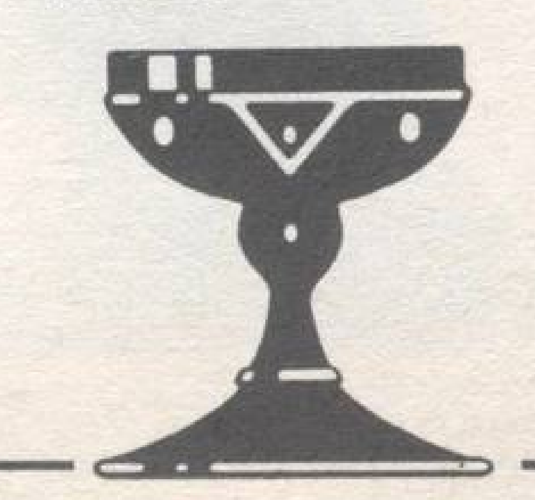
ICE

Voici venir une nouvelle (encore!) série de suppléments pour MERP, heu pardon, JRTM : il s'agit de grandes campagnes (128p) formées de la réédition d'anciens modules épuisés et "liftés" pour la circonstance. Premiers bénéficiaires : les deux **Mirkwood** (north and south) qui vont sortir en un volume.

Sortie de nouvelles **solo-quest** (spy in Isengard, Treason at Helms Deep et Mines of Moria) jouables avec vos persos de JRTM.

ICE fait paraitre le **"ICE quaterly"**, un journal maison qui présente le staff, heu pardon, l'équipe de la maison, les nouveautés, des nouveaux persos, bref tout ce qu'on s'attend à trouver dans un journal maison.

War on a distant moon est une campagne d'aventure pour Space Master.



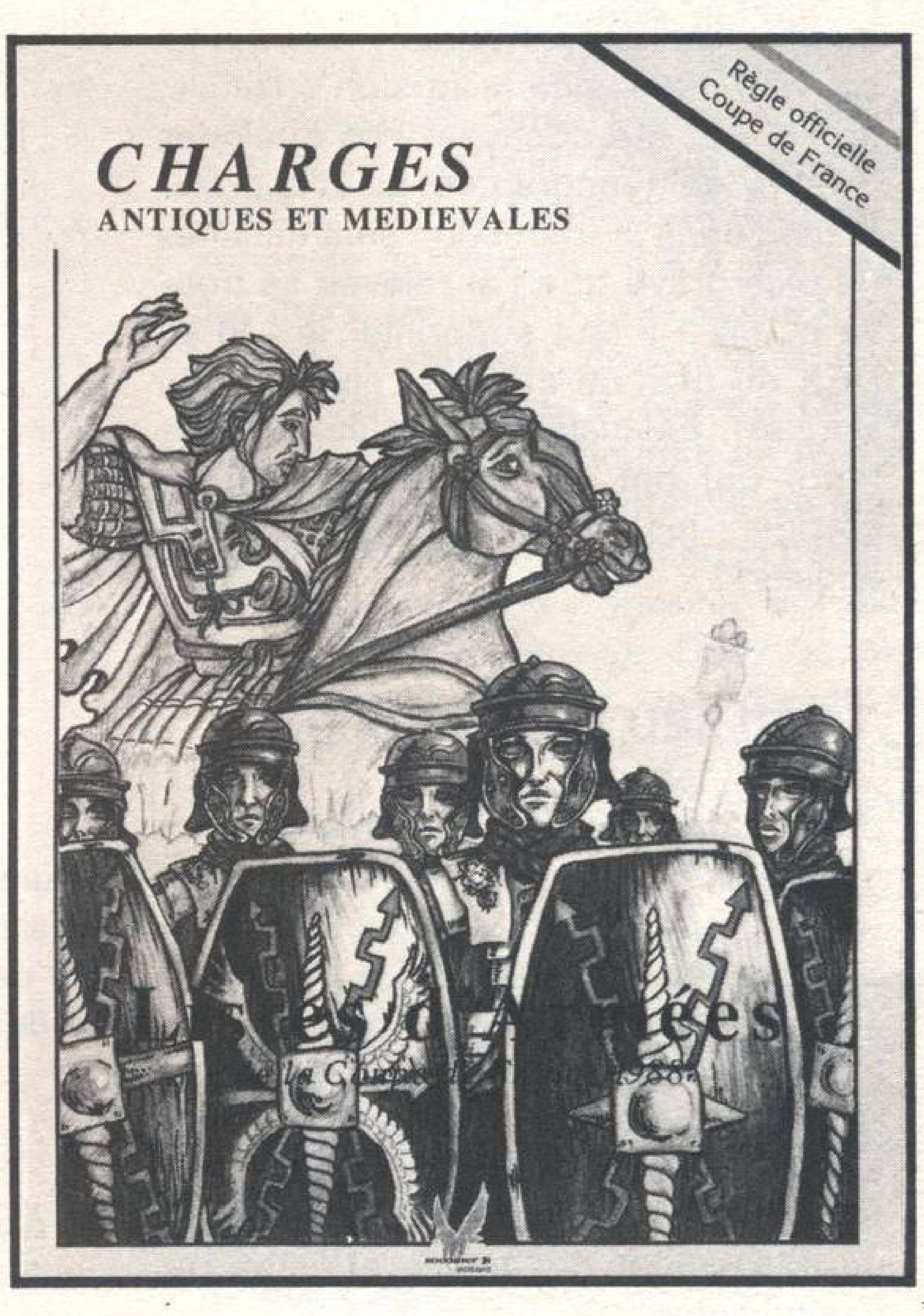
CHARGES
Antiques et Médiévales ...

votre jeu-cadeau pour les fêtes.



Règle officielle de la Coupe de France

- . Livret de règles de 68 pages
- . Pour joueurs débutants ou confirmés
- . En 15 ou en 25 mm
- . Dans les périodes Antiques ou Médiévales
- . Pour jouer entre amis ou en compétition



Listes d'Armées de la Coupe de France 88

- . Livret de 108 pages présentant :
- . 80 Listes d'Armées de - 3000 à 1573
- . Des conseils tactiques pour mieux les jouer
- . Des adresses utiles pour vous renseigner
- . Les dates des prochaines compétitions

DU NOUVEAU DANS LA GAMME !

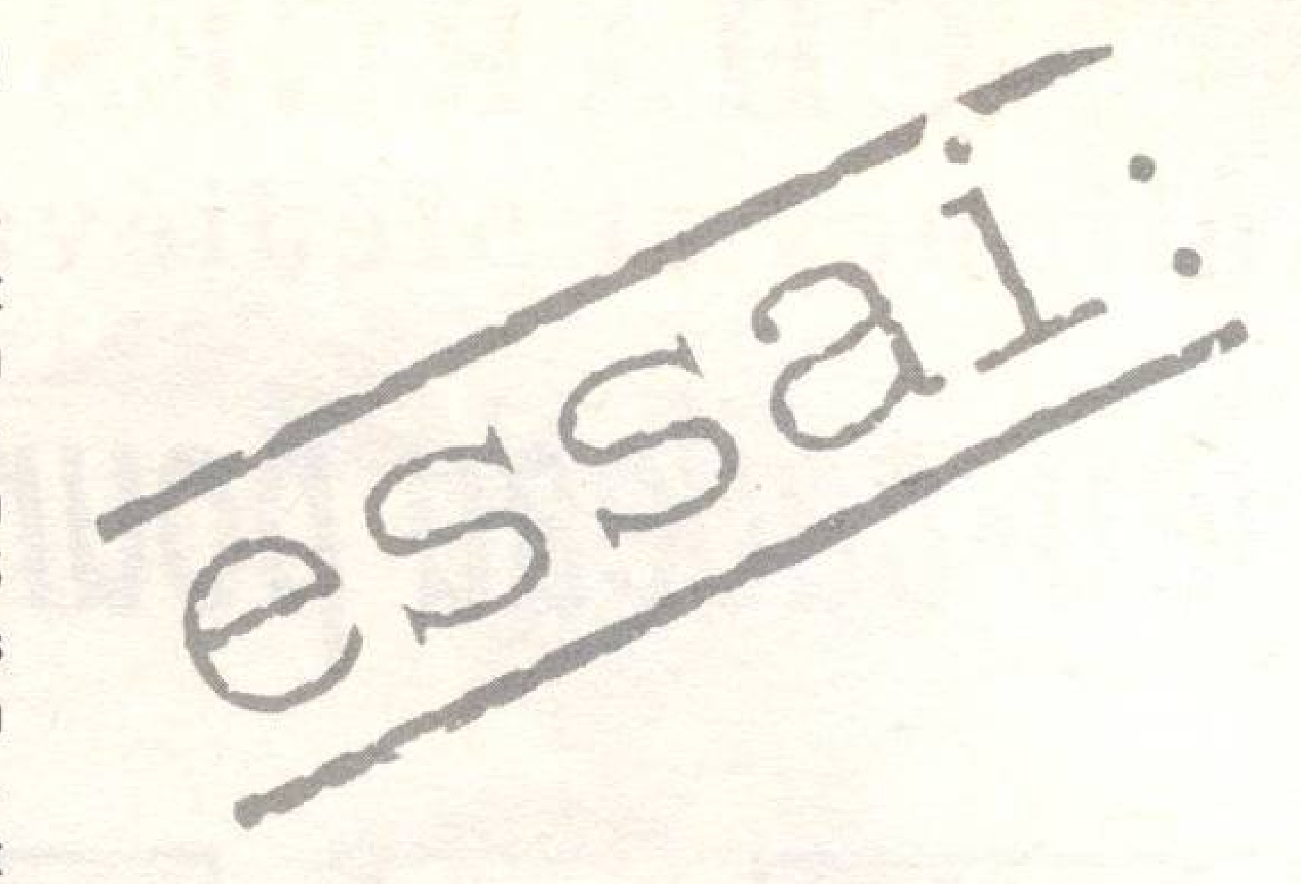
Des armées de figurines en plomb 25 mm sont maintenant en vente chez vos revendeurs habituels. N'hésitez pas à vous renseigner auprès d'eux pour faire votre choix.

- . Gaulois
- . Romains impériaux
- . Croisés XIIIe siècle
- . Arabes XIIIe siècle
- . Suisses XIVe siècle
- . Perses Sassanides
- . Indiens Maurya ...

☐ Je désire commander CHARGES Antiques et Médiévales au prix de 100 francs + 10 francs de frais d'envoi

☐ Je désire commander CHARGES Listes d'Armées au prix de 79 francs + 10 francs de frais d'envoi

Ci-joint mon règlement à l'ordre de SOCOMER, 35 rue Simart 75018 Paris ainsi que mes coordonnées postales.



WARHAMMER
le jeu de role
UN PETIT AIR DE DEJA VU

WARHAMMER IN ENGLISH OR WARHAMMER EN FRANCAIS[1]

Le dernier produit de Jeux Descartes en matière de jeu de rôle est une traduction des plus fidèles du *Warhammer Fantasy Role Play* de Games Workshop : même format (21 cm de large sur 29,7 de long sur 2,5 d'épaisseur), même nombre de pages (368), même mise en page, mais un peu moins cher (179 francs 0 centimes). L'illusion est totale : moi qui ait souvent manipulée la version originale, je n'ai pas été dépaysé. Les quelques erreurs de typographie ou d'approximation dans la traduction sont minimes (la plus grave que j'ai relevée se trouve p. 142 : il faut supprimer le +10 en DEX du plan de carrière, niveau 1, du Sorcier). Féliciations donc aux traducteurs qui ont même pris le soin de corriger les erreurs de la version anglaise.



UN JEU EN UN VOLUME

C'est en effet là l'une des principales caractéristiques de Warhammer de n'être qu'un seul livre dans lequel tout est réuni en huit sections : 1- Section des Joueurs, 2- Le Maître de Jeu, 3- Les Combats, 4- La Magie, 5- Religions et Croyances, 6- Le Bestiaire, 7- Le Guide du Monde, 8- Le Contrat de Oldenhaler (un scénario) ; et trois appendices réunissants des plans de bâtisses et des tables et listes récapitulatives.

Ouf ! Cela promet au MJ une longue lecture qui sera cependant facilitée par de nombreux renvois dans le texte et par plusieurs tables des matières, une gérérale et une, détaillée, pour chaque section.

On a ainsi un jeu complet qui ne piège pas son acheteur dans la valse des suppléments[2] puisqu'il n'appelle aucune adjonction que ce soit de règles ou d'univers de jeu. Néanmoins le format unique présente un inconvénient majeur qui est le manque de maniabilité : impossible au MJ de distribuer à un joueur la description des compétences, à un autre celle des sorts, tout en conservant par devers lui les règles qui lui sont utiles. On doit donc se préparer à faire de nombreuses photocopies !

De même il s'avère fort utile de recourir à des marques-pages pour s'y retrouver en cours de partie ; même si les règles sont très bien classées, cela fait gagner du temps.

Pour en terminer avec la présentation du jeu je signalerai la première chose que l'on remarque : l'abondance des illustrations (dont huit sont en couleur), pour la plupart de bonne qualité et qui ont le mérite de permettre de mieux appréhender l'atmosphère du jeu.

*

"UN UNIVERS FEROCE D'AVENTURES PERILLEUSES"

Mais en fait qu'avons-nous là ? Encore un jeu de rôle médiéval fantastique ? Alors que le papy Donjon est encore loin de la retraite et que ses cadets tels RuneQuest, Stormbringer et JRTM sont de plus en plus joués, pourquoi avoir fait un jeu qui n'a même pas l'excuse de se baser sur un monde original ?

o

Air connu

Au vrai on retrouve là les principaux ingrédients du médiéval-fantastique : nains, elfes et orques, magie et manichéisme, tout cela est ressassé. D'un autre côté on est tout de suite dans le bain et ce, d'autant plus que l'univers décrit est calqué sur l'Europe du début de la Renaissance (XVe siècle), ambiance dont tout joueur porte en lui une connaissance suffisante pour que le MJ se voit épargné de longs discours sur l'environnement de jeu. En effet la géographie du Vieux Monde est similaire à celle de l'Europe, ainsi que les moeurs des différents peuples humains : aussi faut-il voir l'Espagne de l'Inquisition dans les Royaumes Estaliens, l'Italie du Quatrocento dans les Cités Souveraines de Tilée, la France de Louis XI dans la Bretonnie et surtout le Saint Empire Romain Germanique dans l'Empire qui est le pays le plus détaillé, là où les personnages pourront vivre des aventures proprement "gothiques".

*

Un univers impitoyâââble

Cette ambiance Renaissance apporte au jeu ce qui autrement lui aurait manqué : une certaine originalité, la touche de dépaysement dont les joueurs accoutumés au médiéval-fantastique ont besoin pour apprécier le Vieux Monde. La présence des premières armes à feu, de l'alchimie, des grandes universités et de régimes politiques au bord de la décadence, provoque souvent ce délicieux frisson le long de l'échine qu'on appelle "envie de jouer".

Mais cela ne serait pas le cas sans le ton particulier que donne la présence du Chaos. Le Chaos de Warhammer (ainsi que de Warhammer Battle et Warhammer 40.000) n'est pas celui de Moorcock ni celui de RuneQuest et encore moins celui de AD&D ; c'est un Chaos sous-jacent, omniprésent, une menace latente contre laquelle les personnages seront sans doute appelés à se dresser et ce, malgré les risques de contamination. Le Chaos n'est pas seulement cet ensemble de forces maléfiques présent aux frontières de la civilisation, non plus que ce sombre pouvoir confiné dans des contrées inexplorées ; il est là, là où vivent les

personnages, sous forme de cultes clandestins ou de sociétés secrètes au sein des villes, de bandes de mutants décérébrés le long des routes de l'Empire.

A cette approche particulière du Chaos la période de la "Renaissance naissante" convient parfaitement, période d'obscurantisme religieux et de chasse aux sorcières aussi bien que de progrès technique et d'émulation artistique.



Genese et... inspiration ?

Cet univers de jeu ne manquera pas d'être familier à ceux qui possèdent Warhammer Battle ; car en effet - et les auteurs ne s'en cachent pas - Warhammer JdRF est un descendant direct du fameux jeu de guerre fantastique avec figurines. L'univers de jeu qui fut développé pour ce dernier au hasard des boîtes de scénarios et des articles du Hérault Citadel est donc fort semblable, ce que l'on constate aisément en comparant la section Guide du Monde de WJdRF avec les règles de WB.

De même la grande majorité des créatures du Bestiaire du jeu de rôle sont celles du Bestiaire du wargame ; ce qui explique que leur échantillonnage, bien que commun[3], est fort complet et permet au MJ d'imaginer n'importe quel type d'aventure.



Bien entendu l'ensemble a été considérablement développé et mûri. En outre toute la section *Religions et Croyances* est une création originale pour le jeu de rôle, ce qui n'épargne pas pourtant au lecteur une sensation rampante de déjà-vu : il y a des dieux des mers, de la mort, des voleurs, des hobbits (halfelings), de la nature, de la justice, etc. Bref une espèce de résumé-synthèse des poncifs de la divinité sauce donjon. Toutefois ce panthéon est cohérent, chaque personnage est certain d'y trouver un saint patron à sa convenance. Deux bonnes idées sont ici à relever : tout d'abord le dieu tuteur de l'Empire dont le clergé est dominant, ce qui permet aux joueurs et au MJ de se glisser dans un confortable simulacre de monothéisme; et ensuite la Foi Antique, desservie par les druides, qui disposent ainsi d'une base solide pour argumenter leur croyance.

Comme si cela n'était pas assez pour nous convaincre qu'un certain jeu était visé par ce travail d'une cohérence exemplaire, un chapitre sur les alignements ne peut que persuader le lecteur-joueur que l'on cherche à lui faire lâcher la pile de volumes du jeu en question. Les alignements ne sont pas cependant omniprésents : il est bien précisé que l'on peut en laisser de côté l'emploi de façon définitive. Ils sont d'ailleurs fort simples : une opposition linéaire de l'Ordre au Chaos en passant par le Mal, l'Equilibre et le Bien.

o

UN JEU BIEN REGLE

Si l'ambiance n'apporte pas grand chose de nouveau ce n'est pas le cas du système de règles qui, lui, comporte plus d'un aspect original.

Le système des carrières : "Moi ? Je suis Geôlier, Bourreau, Racketteur, Receleur, Voleur..."

C'est sans aucun doute le point fort du jeu ; le système d'avancement réussit le tour de force d'éviter le nivellement des personnages d'un jeu à compétences tout en ne tombant pas

dans le cloisonnement des jeux à classes.

Un personnage commence le jeu dans l'une des 100 carrières disponibles ; celles-ci diffèrent des classes en cela que le personnage n'y passera pas toute sa vie. Une fois qu'un personnage a tiré le meilleur parti d'une carrière (augmentation de certaines des quatorze caractéristiques, acquisition de compétences), il a la possibilité d'en changer. Ainsi un personnage Ménestrel peut-il devenir Charlatan, acquérir quelques compétences puis devenir Espion et envisager plus tard d'être Assassin.

Ce sont ses points d'expérience qui permettent au personnage d'acheter des sorts, d'augmenter ses caractéristiques et de changer de carrière. On peut d'ailleurs remarquer que l'expérience est d'une grande facilité de manipulation pour le MJ.

Tout est agencé de telle façon que le personnage évolue graduellement sans acquérir un tas d'aptitudes d'un seul coup au passage d'un seuil arbitraire.

O

Magie et combat : "...Apprenti sorcier, Sorcier I, Elémentalise, Mercenaire..."

Ces deux aspects de la règle sont directement inspirés de Warhammer Battle. La magie est à mon avis d'une grande platitude pour ce qui est des sortilèges similaires à ceux des jeux médiévaux les moins inspirés ou les plus anciens. Toutefois le système lui-même fonctionne aussi bien que dans sa version wargame et demande assez peu d'effort aux joueurs.



Le système de combat est sans doute le plus simple qui ait jamais été conçu depuis *Tunnels et Trolls*. Là encore on doit y voir la marque du wargame : pour toute arme, on tire 1d6 de dommage modifié par la Force et l'Endurance des adversaires, les points reçus font descendre la caractéristique de Blessures de la victime. Bien que simples, les combats n'en sont pas moins mortels et même fort détaillés lorsque le coup est critique[4]. Mais même si on se sent parfois frustré d'un certain manque de souplesse, la règle a l'avantage d'être rapide et jouable. Ce qui est raisonnable puisque les auteurs souhaitaient privilégier la réflexion de la part des joueurs.



Les compétences et les actions : "...et j'ai beaucoup de talents !"

Plus de 130 compétences, lit-on au dos de la couverture ; il est heureux qu'un personnage n'ait pas à toutes les posséder. Car en fait ce n'est pas sur elles que reposent les actions mais sur la réussite des "tests" attachés aux caractéristiques du personnage. Les tests sont très faciles à improviser (crocheter sur la dextérité, défoncer une porte sur la force) et en outre une liste des tests les plus courants est fournie.

Les compétences - acquises une fois pour toute - viennent éventuellement modifier les tests en faveur du personnage qui les possède. On peut cependant regretter que certaines des compétences ne puissent être utilisées à un niveau minimal par les personnages qui ne les possèdent pas. Certes, on peut s'attendre à ce qu'un personnage n'ayant jamais conduit un attelage s'emmêle les longes, mais plus d'un ont pu trouver cruel de ne pas posséder l'esquive dans un combat.

COMPLET JUSQU'AU BOUT

C'est ce qu'est Warhammer. Vraiment rien ne manque dont le joueur confirmé ne puisse se passer. On peut parfois regretter l'absence de certaines précisions qui auraient été utiles ; ainsi des représentations des armes les plus spécifiques à ce jeu, une description des moyens de transport maritimes. Toutefois l'essentiel est là avec parfois quelque chose en plus tels les plans des bâtiments typiques du Vieux Monde et un scénario pour débutants honorable qui a l'avantage de démontrer l'atmosphère de jeu propre à Warhammer.

Pour répondre à la question que je posais plus haut quant à l'utilité d'un tel jeu (et à fortiori de sa traduction) je dirais que Warhammer, qui reprend les poncifs du plus ancien thème de jeu de rôle, a le mérite de lui adjoindre des règles cohérentes et complètes. Voici venu le jeu qui met un point final au JdR médiéval-fantastique traditionnel. Bon ! Si on passait à autre chose?

Luc Masset



1) cf. l'essai de Michel Gauthey sur Warhammer Battle in Graal n° 4

2) Encore que... faites des économies si Jeux Descartes traduit les compléments de Games Workshop car ils sont bien faits et fort tentants.

3) On y retrouve tous les classiques : trolls, démons, dragons, ogres, minotaures, mais aussi beaucoup d'animaux courants.

4) Par exemple vous venez d'avoir la chance de toucher un troll au tronc ; résultat n° 14 : "votre coup ouvre le ventre de votre adversaire, répandant ses entrailles sur le sol dans un gargouillis immonde. La mort est instantanée."... Pour vous aussi sans doute puisque l'acide que contient l'estomac du troll rejaillit sur vous...

VOTRE JEU CHEZ VOUS DANS 24 H *

NOUVEAUTES EN FRANCAIS

Warhammer le JDR	179 f	Plans de Champ de bataille 2 (Battle)	90 f	Le maître des runes (Runeq)	149 f
Multimondes	209 f	Les rangers du nord (JRTM)	114 f	Terror Australis (Cthulhu)	109 f
Le voleur d'âmes (Storm.)	128 f	Dungeonquest **	192 f	Les bleus de secteur MIT(Paranoïa)	69 f
Les dieux de Glorantha(Runeq.)	178 f	Heroes for Dungeonquest **	136 f	Anashiva Reahna 1 (empire & D)	79 f
Docteur NO. (Bond)	69 f	Dungeonquest catacombs **	99 f	Hawkmoon	199 f
Q Manuel (Bond-Décembre)	N.C.	La fureur de dracula	N.C.	Ecran Hawkmoon	70 f
Guide de Star Wars (Décembre)	N.C.	Coeur cruel (Malefices)	59 f	Demons & Magie (Storm)	109 f
Full Metal Planète	298 f	Le guide des Monstres (Cthulhu)	99 f	Kremlin **	223 f
Armée Full Metal Planète	75 f	Tempète sur l'échiquier	77 f	Chaos Marauders **	136 f
Plateau Full Metal Planète	60 f	Parfum d'onirose (Rêve)	69 f	Curse of Mummy's tomb**	180 f
Figurines Plast Battletech	114 f	Cité des 7 merveilles (Rêve)	75 f	**Seules les règles sont en Francais	

NOUVEAUTES EN ANGLAIS

Blood Bowl 2	239 f	Star trike (Décembre)	266 f
Dark Future	239 f	Shrapnel (Battletech)	N.C
Warhammer armies	208 f	The peripherie (Battletech)	133 f
Lords of Middle earth 3 (JRTM-Décembre)	118 f	The centurion vehicule briefing	107 f
Rolemaster Campanion 3(Décembre)	118 f	For Harvad (JRTM)	62 f
Space Master (Nouvelle édition)	297 f	Merkwood (JRTM, nouvelle édition)	69 f
The fire eagle (interceptor)	73 f	Cross of iron (2° édition)	N.C
War on a distant moon (Space M.)	N.C	Tokyo Express (Solitaire)	N.C

FRAIS DE PORT REDUITS SUR TOUTE LA FRANCE

	Format / Livre	Format/Boite	Achat+300f	Achat +400f
Envoi Economique	8 Frs	15 Frs	0 Frs	0 Frs
Envoi Urgent 24 h	13 Frs	21 Frs	15 Frs	0 Frs

* COMMANDES Par TéL (16.)56.20.05.16.

PAS DE FRAIS DE PORT SUR LA GIRONDE

BON DE COMMANDE — **TITRE** — **PRIX**

Nom.....................Prénom.....................
Rue.....................
CP............. Ville.....................

+ frais de port & emballage

Je paye par ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat carte — Total

Carte Bleu ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Date d'expiration ☐☐☐☐ — Signature.

GR 1

A envoyer à
OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION
55, rue du Jardin Public
33000 BORDEAUX
Tél. 56.20.05.16.

OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION

COPY 2000 BORDEAUX Tél 56.24.25.80

Les jeux sur la première guerre mondiale sont rares ; c'est que le caractère statique de ce conflit parait bien peu propice à de passionnantes manoeuvres stratégiques. D'ailleurs, bien des concepteurs semblent attachés au sentiment qu'hors les divisions blindées, il n'y a point de salut. Et bien, The Guns of August (TGA en abrégé) vient démontrer le contraire.



THE GUNS OF AUGUST

La première guerre mondiale

LE HARD

Ouvrons la boîte, ornée d'un magnifique Kaiser moustachu et d'une Tour Eiffel. Devant nos yeux ébahis apparaît une carte rigide en quatre partie, comme Avalon Hill sait les faire. Elle couvre l'Europe de Smolensk à l'est à Cherbourg à l'ouest, du sud de l'Italie à la Baltique.

Puis viennent 900 pions. Ils portent des symbles OTAN, un numéro d'identification (utile pour jouer par correspondance) et trois facteurs : attaque, défense, mouvement. En vrac, on y trouve des allemands en gris, des russes en brun, des austro-hongrois en gris clair, des français en vert clair, des américains en vert pomme, des britanniques en vert foncé, puis dans toute une gamme de tons pastels des bulgares, des turcs, des roumains, des serbes, des belges, des néerlandais, des grecs et des monténégrins. Ouf !

L'infanterie et la cavalerie sont représentées au niveau du corps d'armée, l'artillerie au niveau du régiment et les chars au niveau de la brigade. Pour finir l'inventaire, restent au fond de la boîte deux *player-aid cards* qui rassemblent table des combats, séquence de jeu, etc, et un livret de règles de 16 pages.



LE SOFT

Les règles de base ne font que six pages et sont très classiques : ravitaillement, mouvement, combat, cela chacun son tour, puis une interphase commune où arrivent les renforts.

Pour être ravitaillé, rien de plus simple : il suffit de se trouver à cinq cases ou moins d'une voie ferrée reliée à une source de ravitaillement. Celle-ci sera constituée de deux villes non isolées l'une de l'autre par des troupes ennemies. Les ZOC (les six cases qui entourent une unité) bloquent le ravitaillement. Une unité non ravitaillée est éliminée après un nombre de tours qui dépend de sa situation (en rase campagne, en ville, etc...)

L'empilement est très souple : on peut mettre dans une case trois corps d'armée, plus un régiment d'artillerie, plus une brigade blindée, plus un pion avion, plus autant d'ingénieurs qu'on le souhaite. Autant dire que certains endroits de la carte peuvent être fort encombrés. Heureusement, maman AH a pensé à tout : sur chaque bord de la carte sont dessinées des cases auxquelles correspondent des marqueurs repérés par des lettres. On met les pions dans la case, et on pose le marqueur sur la carte. Pour les connaisseurs, cela marche nettement mieux qu'à Fall of France, de triste mémoire.

Le plat de résistance est ici le combat. D'abord, ce n'est pas facile : tous les pions d'infanterie ont deux points de plus en défense qu'en attaque. De plus, la Table de Résolution des Combats (TRC) n'est pas tendre : à 2/1, sans modificateurs, l'attaquant n'a qu'une chance sur six de s'en tirer sans dégâts, alors que le défenseur en a une sur trois. En pratique, il faut toujours attaquer au moins à 3 /1 avec de gros modificateurs pour ne pas prendre trop de risques.

Le problème, c'est qu'on ne peut que très rarement attaquer avec de tels rapports. C'est là que se trouve l'originalité : il est possible d'attaquer les pions d'un empilement séparément. Donc, on attaquera UN pion ennemi dans des conditions très favorables et on occupera le reste avec une petite unité sans valeur.

Après ces péripéties, il n'est pas inutile de refaire une santé à son armée. Pour cela, rien de plus simple : chaque pays reçoit tous les tours un certain nombre de *replacement points* (RP), égal au nombre de villes qu'il possède sur la carte (sauf pour la France et l'Allemagne qui en ont un peu moins). Ces RP (10 pour la France, 20 pour l'Allemagne, 7 pour l'Italie, etc...), sont réduits d'un point pour chaque ville capturée par l'adversaire. Ils servent à racheter cavalerie et in-

fanterie sur la base d'un RP = 1 facteur d'attaque. Pour l'artillerie et les ingénieurs, on reçoit un RP spécial par cinq RP standards.

Voilà pour le jeu de base. C'est avec les règles optionnelles que le jeu prend toute sa dimension. En effet arrivent tranchées (qui infligent un malus à l'attaquant), tanks (pour les alliés uniquement, +1 au dé de combat par brigade engagée), avions (même remarque que pour les chars), Stosstruppen (cette fois, c'est l'Allemagne qui en profite).

Les pays mineurs n'entrent plus en guerre automatiquement. Leur intervention est soumise à un jet de dé modifié par les succès de chaque camp. Il faut maintenant réparer les voies ferrées prises à l'ennemi pour pouvoir s'en servir. Le mauvais temps vient gêner les déplacements. On peut attaquer plusieurs fois une même case, tant que l'on ne tire pas de résultat défavorable à l'attaquant. Les pays en difficulté peuvent être forcés à déposer les armes à partir de 1916, faute d'esprit combatif, par un jet de démoralisation.

Enfin, de nouvelles règles concernant les RP sont mises en place. Ceux-ci sont subdivisés en *Personnel Points (PP)* et *Supply Points (SP)*. Les pions coûtent plus ou moins dans chaque catégorie selon leur type : l'artillerie coûte très cher en SP et presque rien en PP. C'est le contraire pour la plupart des unités d'infanterie. D'autre part, chaque pays en reçoit des quantités différentes. Ainsi, la Grande-Bretagne reçoit peu de PP, et beaucoup de SP, et c'est l'inverse pour la Russie.

LA PRATIQUE

Plutôt qu'une organisation rigide en scénario, on dispose ici d'ordres de batailles et de conditions de victoires, respectivement au début et à la fin de chaque année. Ce qui fait que l'on peut commencer une partie en n'importe quelle année et la finir également en n'importe quelle année, selon le temps disponible. Mais le plus intéressant à jouer reste bien entendu la campagne. Donc, au centre, les puissance (coincidence !) centrales ; à ma droite et à ma gauche, les alliés.

Les puissances centrales

Au début, vous êtes sur la défensive à l'est, mais avez l'initiative à l'ouest. Massez-y tous les 5-7-4, mais gardez tout de même quelques petits pions pour ne pas avoir de choix cornélien à faire en cas de démoralisation. Grâce à l'artillerie de siège (qui donne +1 au jet de combat par unité), vous ne devriez guère avoir de mal à pulvériser la Belgique et à vous enfoncer généreusement en France.

Faites rapidement le choix entre le nord et le sud du front. Le sud paraît peut-être plus difficile à cause de Verdun (fort + rough = 3 au dé de combat), mais au nord, les anglais arrivent vite, et leurs pions seront de gros morceaux. Cherchez à pendre au moins une ou deux villes en France pour diminuer les RP du français. Rappelez-vous qu'il vous faut au moins deux objectifs sur le front ouest à partir de 1915 pour remplir vos conditions de victoire.

Dès que ces objectifs sont atteints, bétonnez avec des tranchées et plein de petits pions et tournez-vous vers l'est. Là, vous avez certainement reculé sous la pression russe. Vous avez jusqu'à la mi-1917 avant que les alliés occidentaux ne vous fassent des misères sérieuses avec leurs chars. Profitez-en pour liquider la Serbie, puis occupez-vous de la Russie. Si tout se passe bien et avec un peu de chance, le rouleau compresseur devrait finir par jeter l'éponge. Après ça, vous vous débrouillez toujours, il ne vous restera plus sur les bras que le front ouest.

Les alliés

Là, c'est le contraire, vous attaquez à l'est et vous vous défendez à l'ouest. Le problème le plus urgent est l'état de l'armée française. Au premier tour, toutes les unités françaises adjacentes à des pions allemands doivent participer à une attaque. Utilisez votre cavalerie pour attaquer le gros des troupes allemandes et avec le reste attaquez avec des rapports de forces pépères - dans la mesure du possible. De toute façon, les pertes seront lourdes. Mais à ce jeu, mieux vaut accepter des pertes, mêmes importantes, plutôt que de céder du terrain, il est si difficile à gagner...

Ne mégotez pas sur la garnison de Verdun, c'est la clef de voûte du dispositif français. Essayez de garder Anvers le plus longtemps possible. Toutefois, ne prenez pas de risques en attaquant, vous n'avez pas trop de pions, inutiles de les gaspiller et l'allemand s'occupe activement à vous en faire perdre.

A l'est, pas de chichi, il faut absolument attaquer sans relâche pour obliger l'Allemagne à ramener des troupes du front occidental, et diminuer ainsi la pression sur la France. Le meilleur endroit pour attaquer est au nord, à l'ouest de la case de lacs : c'est la plus sûre façon d'isoler Königsberg.

Avec la Serbie, pas de scrupules ; on envahit tout de suite l'Albanie et on débarque à Salonique. De sorte que lorsque Belgrade tombera - ne vous faites pas d'illusions - l'armée Serbe ne mourra pas de faim. Si en plus les Grecs entrent en guerre, la Serbie pourra peut-être tenir lorsque la Bulgarie interviendra.

Attendez-vous à passer une dure année 1915, les français ne seront pas encore assez forts pour se permettre d'attaquer, et la Russie va devoir encaisser tout le poids de l'armée allemande. Pour venir en aide aux russes, il sera bon de s'occuper des théâtres secondaires : Italie et Balkans. Si la Grèce s'est jointe à vous avant que la Serbie ne capitule, n'hésitez pas et tentez le coup sur la Bulgarie et la Turquie. Si vous pouvez contrôler la voie ferrée entre Belgrade et la frontière Bulgare, les puissance centrales ne pourront pratiquement pas envoyer de renforts et le front des Balkans tombera comme un fruit mûr.

Autrement, attaquez en Italie : la perspective de perdre Trieste donnera des sueurs froides à votre adversaire, et il ne manquera pas d'envoyer par là quelques pions allemands qui lui seraient bien utiles ailleurs.

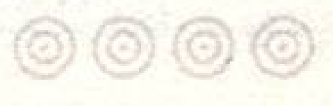
A part cela, ne nourrissez pas trop d'espoir jusqu'en 1917. Là, achetez tous vous chars, constituez-vous une force de 4-6-4 et à l'assaut ! Berlin n'est pas si loin que ça, après tout....

BILAN

En résumé, et malgré quelques imprécisions dans les règles (comment font les turcs pour ne pas mourir de faim avant que la Bulgarie n'entre en guerre ?), voilà un jeu qu'il est bon, qu'il est simple, et qu'on s'amuse, surtout en jouant en équipe (le français au russe en 14 :
"Tu ne pourrais pas attaquer un peu plus énergiquement, non ? Tu vois bien que je suis dans la m...
- Plus énergiquement, et pis quoi encore, hein ? T'as vu mes pertes ?
- Ah la la ! On voit bien que c'est pas toi qui te coltine son artillerie de siège!
- etc..."

Donc, pas d'hésitation, achetez ! Ca vous changera toujours des squads allemands dans la plaine russe.

Jean-Louis Beaufils



LES GRANDS STRATEGIQUES AU BANC D'ESSAI

Les jeux qui simulent la seconde guerre dans son ensemble ne sont pas légion. Hitler's War (dorénavant HW), Third Reich (TR), World in Flames (WF) et World War Two (WWII) sont, sauf erreur, les seuls actuellement disponibles sur le marché français. Mais, cornélien dilemne, lequel choisir ? Voici quelques éléments d'information, qui vous permettront, j'espère, de faire le bon choix.

LE MATERIEL

Le tableau ci-dessous regroupe l'essentiel des informations concernant le matériel fourni avec ces 4 jeux. Les ? signifient que l'information n'est pas donnée (ou qu'elle est si bien cachée que n'avons pu la trouver). Les commentaires entre parenthèses donnent les approximations que l'on peut faire (je ne prétends pas qu'elles sont justes à 100% : qu'on ne vienne pas me faire des reproches en me disant que l'hexagone de WWII fait 76,234km ou que le pion aérien représente 476 avions). Précisons cependant les choses suivantes :

- WF est le seul qui fasse intervenir le théâtre pacifique (vous allez enfin pouvoir jouer les japonais). L'échelle de la carte Pacifique est de 200km/hex environ. La dernière extension, récemment sortie, comporte des pions pour les turcs, les espagnols, les tchèques, des pions *avion de transport* et certaines modifications de règles. De plus, les frontières de la Tchécoslovaquie et de l'Autriche ont été portées sur la carte ce qui permettra de jouer des scénarios commençant en 36.

- Certains chiffres ne sont pas très significatifs. Les 30 pages de règles de TR sont écrites en caractères plus petits que ceux des 28 pages de WWII. Des 520 pions de HW, seule une trentaine au grand maximum représente les armées sur le terrain. Le reste sont des marqueurs.

- Les aides de jeu sont en général très satisfaisantes (à condition de vous munir en plus, de papier et de crayons). Mais seul HW fournit des marqueurs de territoire. Si bien que pour les trois autres, lorsqu'on se bat beaucoup dans une région, il est difficile de savoir à qui appartient tel ou tel hexagone...

- La carte de HW, très colorée, est sans doute la plus laide de l'histoire du wargame (ce n'est pas mon opinion personnelle mais celle de dizaines de wargamers de bonne foi interrogés par mes soins).

- Enfin, WF est deux à trois fois plus cher (il coûte de 400 à 450 FF plus 200 à 250 FF pour la dernière extension) que les trois autres (qui coûtent chacun entre 150 et 200FF).

	HW	TR	WF	WWII
Pions	520	550	1000	800
échelle terrestre	armée	? (corps)	corps/armée	? (corps)
échelle aérienne	?	? (500 à 1500)	200 à 800	? (500-1000)
échelle maritime	?	?	1 par navire ou escadre	1 par escadre
échelle carte	300km/hex	120km/hex	? (100km/hex)	?(80km/hex)
scénarios	3	4	6	6
durée tour de jeu	4 mois	3 mois	2 mois	1 mois
règles (pages)	16	30	34	28
carte	rigide	rigide	papier	papier
boite rangement	non	non	non	oui
éditeur	Avalon Hill	Avalon Hill	ADG	SPI-TSR

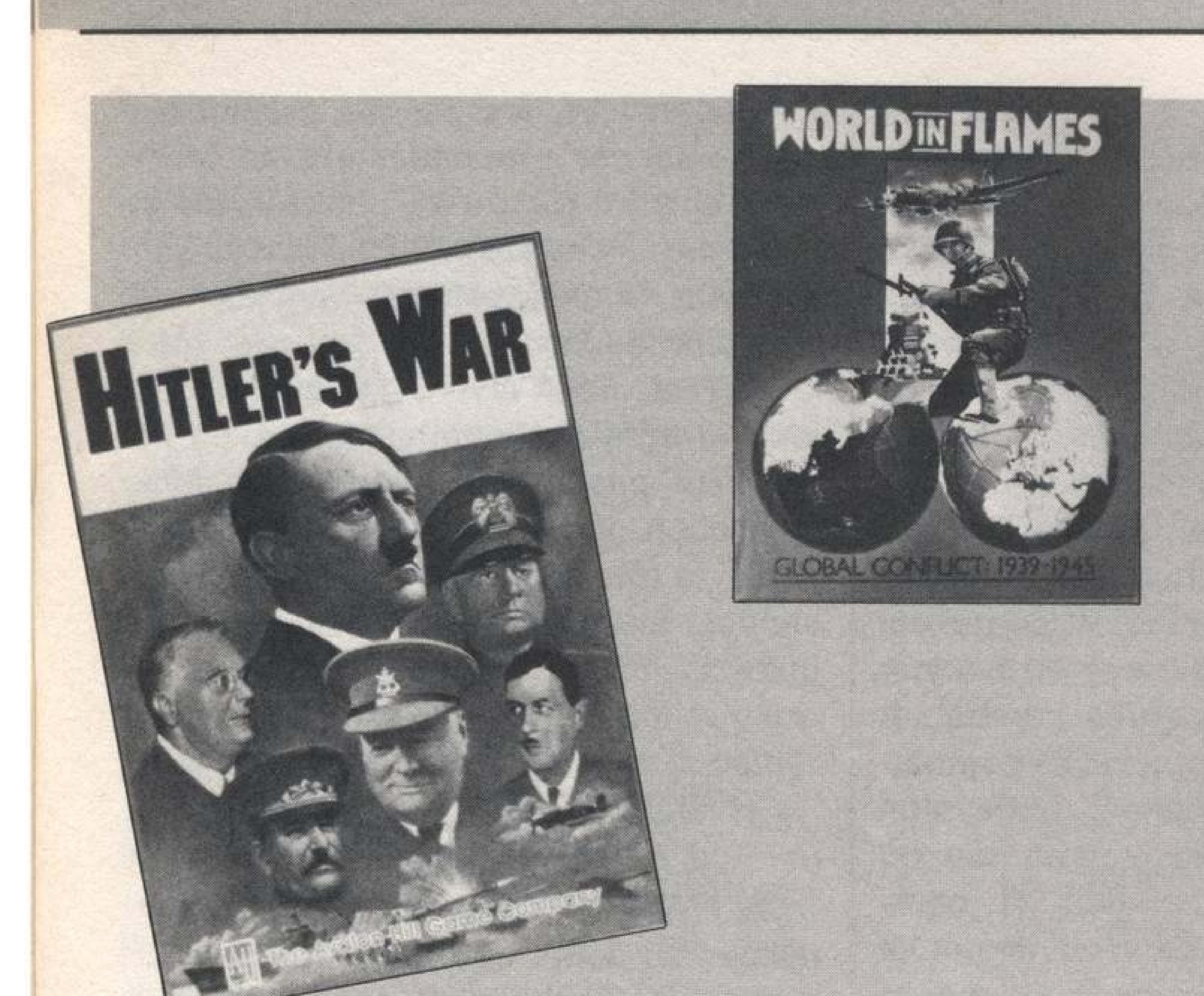


LA SUBSTANTIFIQUE MOELLE

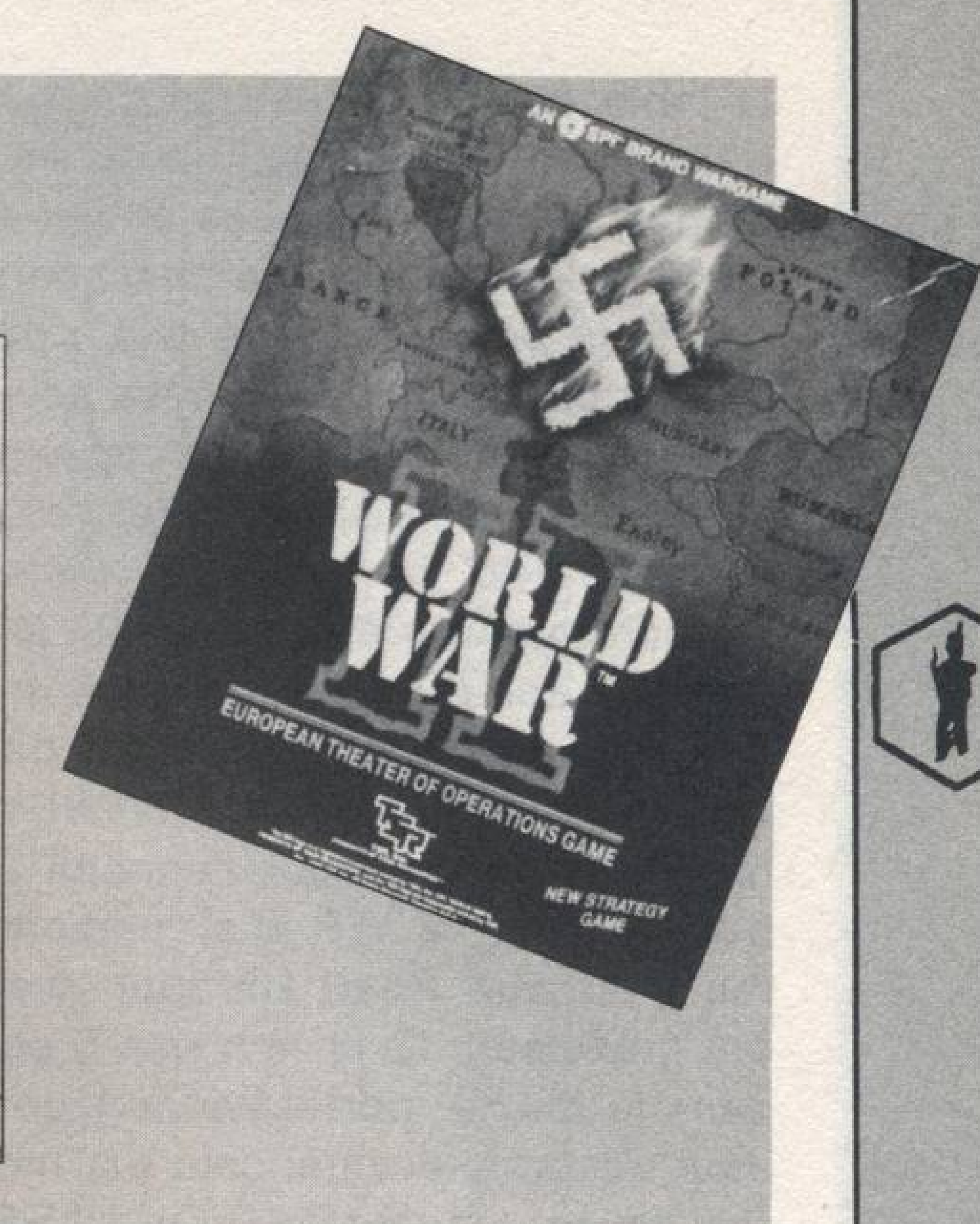
La seconde guerre mondiale a illustré les éléments suivants :

- L'importance de la production de guerre (en gros, ceux qui ont produit le plus de canons ont gagné).
- Le rôle essentiel de l'aviation et sa puissance dévastatrice contre l'armée de terre aussi bien que contre les navires.
- La puissance des formations blindés lorsque l'adversaire ne possède pas la supériorité aérienne.
- L'importance du ravitaillement
- Le caractère vital de la puissance maritime.
- Le niveau technique atteint par les allemands aussi bien dans le domaine tactique que dans celui des armements. Inversement, les performances lamentables de l'armée italienne.
- La menace posée par un adversaire qui peut faire intevenir un nombe important de troupes un peu partout (par débarquement ou parachutage ; cela nous ramène aux points 2 et 5). Etc.

Une bonne simulation se doit donc de prendre en compte ces éléments, ainsi que d'autres qui n'ont pas été cités pour éviter que cet article ne







RISE AND DECLINE OF THE THIRD REICH

Game of World War II Grand Strategy

The Avalon Hill Game Company

devienne un roman fleuve. Nous allons donc voir comment ces quatre jeux restituent les points cités.



LE NERF DE LA GUERRE

La production est gérée par des points économiques (Production Points pour HW, Basic Ressource Points pour WWII). Ceux-ci permettent de construire ou "réparer" des unités (l'infanterie c'est bon marché, les avions et les bâteaux c'est cher), de payer des offensives (TR et WWII), des déclarations de guerre (TR), de faire baisser le prix d'achat de ses unités (HW), de faire de l'espionnage (TR et WF), d'investir pour augmenter la production l'année suivante (TR).

Pour augmenter ses points économiques, il faut s'emparer de pays (TR) ou d'hexagones de ressources (HW, WF, WWII) neutres ou ennemis (c'est, en général, l'une des préoccupations essentielles de l'axe jusqu'en 42). Un certain pourcentage des points économiques peut être envoyé à ses alliés avec les restrictions générales suivantes : la France ne peut en envoyer à personne, et l'URSS ne peut en envoyer aux anglo-américains (dans WWII l'italien ne peut en envoyer à l'allemand). Pour faire baisser les points économique adverses, il faut avoir recours à la guerre stratégique (sous-marins allemands et bombardiers alliés dans tous les jeux ; mais aussi bombardiers allemands à HW, WWII, WF et sous-marins anglais et US contre convois japonais et italiens à WF).

Notons que TR est le seul jeu où on se retrouve souvent avec trop de points économiques et pas assez d'unités à acheter. Dans HW, WF et WWII, il faut faire un choix assez tôt (en général l'allemand se concentre sur l'infanterie, les blindés et l'aviation à moins qu'il ne songe à envahir l'Angleterre auquel cas la flotte et l'aviation reçoivent priorité). De plus, WF impose des limites de production. Ainsi, si un tour on a produit 2 pions avions, on ne pourra en construire plus de trois le tour suivant ; c'est vrai pour l'infanterie, les blindés et les navires aussi. Cela oblige les joueurs à planifier leur production.

La guerre stratégique est sans doute le mieux traitée dans WF. Les ravages infligés par les sous-marins aux convois peuvent véritablement étrangler l'économie anglaise ou japonaise et de plus les vaillants sous-mariniers divertissent une part importante de la flotte de ces pays (ce qui est aussi le cas dans WWII, où l'allemand peut en plus s'amuser à envoyer des corsaires dans l'Atlantique sud). Dans TR et HW le mécanisme est assez abstrait.

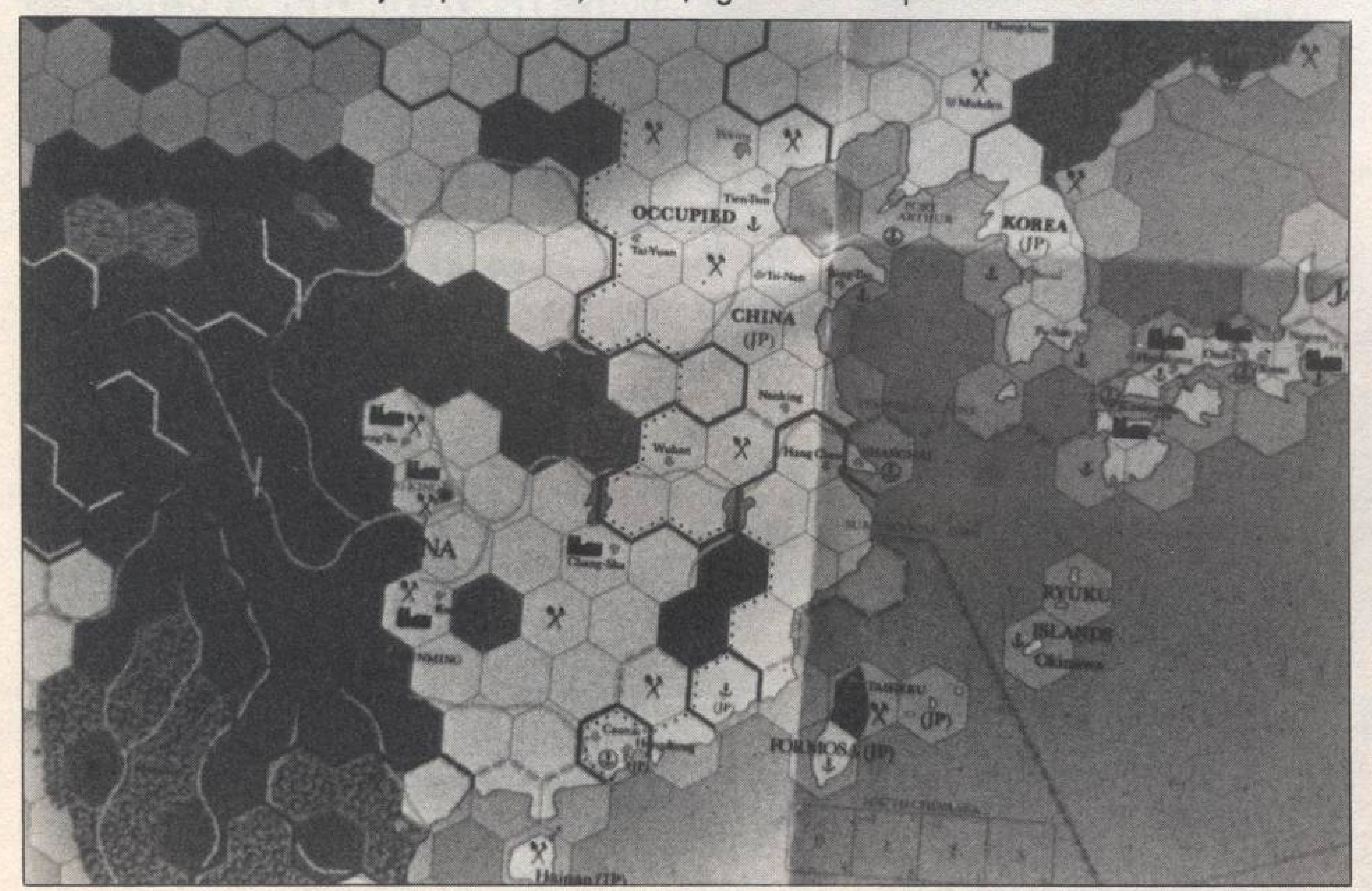
Dénominateur commun : pour gagner, il vous faudra amasser le plus de points économiques possibles...



CES MERVEILLEUX FOUS VOLANTS...

L'aviation assume plusieurs fonctions : support au sol (HW, TR, WF, WWII), bombardement des unités adverses (WF), bombardement stratégique (WWII, WF) et bombardement de navires ennemis (TR, WF, WWII), transport aérien (WWII, WF : si, si dans l'extension y'a même des pions pour). Dans TR les pions avions sont polyvalents tandis que WWII et WF ont plusieurs catégories (chasseur, chasseur-bombardier, bombardier, bombardier stratégique, aviation navale et aviation de transport pour WF) qui ne s'adaptent pas à toutes les missions (en particulier, seuls les chasseurs peuvent intercepter).

En pratique, le nombre assure la victoire à HW, TR et WWII, tandis que



WF : vue partielle de la carte pacifique

la table de combat aérien de WF est totalement chaotique (on a vu des bombardiers stratégiques étriller sévèrement des groupes de chasseurs assez fous pour tenter de s'interposer). Le bombardement des unités adverses est essentiel à WF pour assurer le succès des offensives terrestres, tandis qu'à HW et à TR (et dans une moindre mesure à WWII) c'est le soutien au sol qui s'avère déterminant. L'attaque de navires ennemis par l'aviation est dévastratrice à WWII, chère mais ennuyeuse pour l'ennemi à TR, peu efficace à WF (j'ai personnellement attaqué Pearl Harbour avec 12, oui monsieur, 12 et non pas 6 comme dans la réalité, porte-avions japonais ; mon adversaire américain est mort de rire devant les dégâts RIDICULES que j'ai infligé).

BLITZKRIEG

A TR, WF et WWII, les blindés sont plus forts et vont plus vite que l'infanterie. De plus, à TR, il y a une phase d'exploitation où les dits blindés peuvent exploiter (quelle coincidence) les percées réalisées pendant la phase de combat normal. A WF, les blindés peuvent utiliser une table de combat différente (dite de "Blitzkrieg"), moins meurtrière à condition d'être dans un terrain favorable, exécuter des "overruns" (ils écrasent en passant ce qui se trouve sur leur chemin à condition d'être à 7 contre 1 au moins, ce qui est tout de même assez rare) et avancer de deux hexagones après combat. A WWII, les blindés bougent et combattent deux fois moyennant l'aide d'un général. Il y a une phase de percée, où seuls les blindés bougent et combattent, une phase de mouvement et combat où tout le monde bouge et combat et enfin une phase d'exploitation où tous les blindés qui n'ont pas agi pendant la phase de percée peuvent bouger et combattre. Lorsqu'on maîtrise bien les blindés, on est à même de dévaster les défenses adverses. A HW, les blindés permettent de s'enfoncer prodondément en territoire ennemi (jusqu'à 7 hexagones si on a de la chance). Sans blindés, on ne peut jamais espérer avancer de plus d'un hexagone.

A HW, TR, WWII, l'arme blindée joue un rôle essentiel et tant qu'on ne maîtrise pas cet aspect du jeu à la perfection on ne peut espérer gagner. A WF le rôle des blindés est moins essentiel, mais leur présence est bien utile.



OU EST L'EPICERIE LA PLUS PROCHE ?

A HW et TR, les unités non ravitaillées au début et à la fin de leur tour ne peuvent bouger et sont éliminées (avec en plus, à TR, l'impossibilité de les reconstruire le tour même ; dur, dur !). A WWII, icelles ne se déplacent plus que d'un hex (blindés) ou 2 (infanterie), ont un malus de -3 au dé en attaque et perdent un pas à la fin de chaque tour (ça craint). Enfin, à WF, icelles ne peuvent attaquer, sont désorganisées si elles bougent et lorsqu'elles sont désorganisées ne valent plus que 1 ou 3 points de défense selon leur qualité. Par conséquent, il appartient aux joueurs de faire attention à ce que des quantités suffisantes de spaghettis, sauerkraut ou hamburgers parviennent à leurs troupes, sans quoi ils s'exposent à des ennuis.

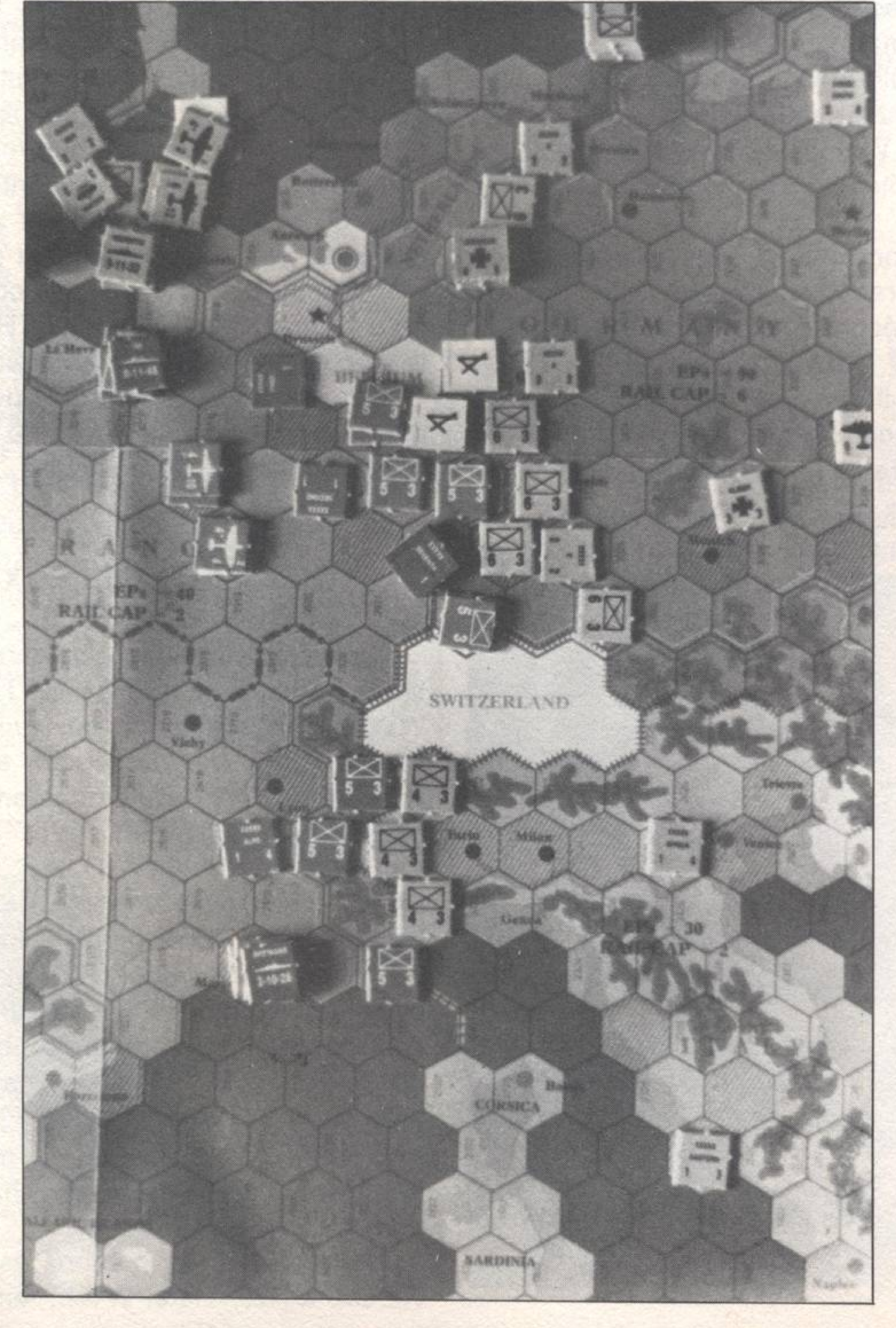
Pour être ravitaillé, il suffit de pouvoir tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à l'épicerie la plus proche (les capitales ou certains ports à TR, les centres de production à HW et WWII, les HQs et les villes à WF). Le ravitaillement peut être apporté par le chalutier de service lorsqu'on tient des ports (TR, WWII, WF) ou parfois, par avion (WF).



MON BEAU BATOOOOO

A TR et HW, la maîtrise de la mer permet de débarquer à loisir un peu partout et donc de donner des sueurs froides à l'adversaire. A WWII, il est difficile d'arrêter un débarquement en mer, mais il est difficile de débarquer. A WF, les combats navals sont aussi chaotiques que les combats aériens. Cependant, les alliés ont la partie belle sur mer (sauf à WF, où les japonais ont une fort belle flotte dans le Pacifique) et la Kriegsmarine, même secondée par les rafiots italiens, ne peut que mener des raids.

Il n'y'a qu'à WWII que la marine italienne soit bien représentée. Dans les autres jeux, elle est soit honteusement



WWII : prélude à la campagne de France

faible (HW, WF) numériquement, soit affligée de modificateurs défavorables (TR). Cependant, les germano- italiens n'ont pas besoin d'être les plus forts sur mer pour gagner, alors que pour les anglo-américains c'est une condition sine qua non.



LES PLUS

Les paras ne sont réellement efficaces qu'à TR (où c'est l'unité la plus puissante du jeu, tout comme la dame aux échecs) et à WF. A WWII et HW, ils jouent un rôle secondaire.

Seul WWII donne un bonus tactique aux allemands sous forme d'un modificateur au dé et de la présence de chefs efficaces.

Seul WF vous permet de jouer la campagne en Europe et dans le Pacifique et même d'envahir les USA !

Seul HW vous permet de jouer une campagne 39-45 en une après-midi.

Seul TR, du fait de son âge et de l'existence de nombreuses clarifications est presque totalement exempt d'erreurs de règles.

	HW	TR	WF	WWII
clarté des règles	1	2	3	4
longueur des règles	1	3	4	2
difficulté	1	4	2	3
règles économiques	4	3	1	2
règles aériennes	4	3	1	2
règles navales	4	3	2	1
blindés	3	2	4	1
paras	4	1	2	3
guerre stratégique	3	4	1	2
carte (Europe + Afrique)	4	3	2	1
qualité du matériel	4	1	3	2
réalisme	4	3	2	1
jouabilité en solo	1	2	4	3
durée du jeu	1	2	3	4
prix	1	2	4	3

LE MOT DE LA FIN

Le tableau ci-dessus résume les caractéristiques des jeux présentés sous la forme d'un classement allant de 1 (meilleur) jusqu'à 4 (pire). Ce classement est relatif (c'est à dire que chaque jeu est classé uniquement par rapport aux trois autres) et non absolu. J'espère qu'il vous aidera à choisi celui des quatre qui vous convient le mieux.

Omar Jeddaoui





UN AVANT-GOUT DE POITIERS

Durée : 2h environ
Joueurs : 2
Carte : la croisée des chemins

Bien avant les croisades, Arabes et Francs s'opposèrent, notamment en Gaule. Le royaume franc, reconnu dès le début du VIème siècle par Bysance, se consolide malgré la coutume franque du partage du patrimoine entre les fils, pour atteindre son apogée sous Charlemagne (empereur en 800).

Quant à la présence arabe dans le sud de la Gaule, elle est la traduction de la formidable explosion de l'Islam et de ses cavaliers d'Allah, qui contrôleront bientôt toute la méditerrannée du sud entre autres (Syrie...).

DE QUOI PARLE-T-ON ?

661-749: Califes emeyyades (+ almeravides se maintiendront jusqu'en 1492).
711 : Tarik débarque à Algesiras
713 : Prise de MERIDA
714 : Soumission de l'Aragon et de la Catalogne
719-720 : Conquête du Roussillon et du bas Languedoc
732 : Victoire de Charles Martel à Poitiers
737 : Victoire de Charles Martel à la Besse (Sud de Narbonne)
759 : Evacuation du bas Languedoc
778 : Première expédition franque en Espagne : désastre de Roncevaux
806 : Reddition de Pampelune : Charlemagne crée la marche d'Espagne, met ainsi l'Aquitaine et la Septimanie à l'abri des incursions arabes.

UN PEU DE TECHNIQUE

L'Armée franque au VIIIème siècle est essentiellement composée de fantassins, peu protégés, piquiers par excellence. Pas de chevalerie à proprement parler, mais des cavaliers légers (je conseille les "turcopolis"). Pas d'arbalète, peu d'arcs mais la francisque (hache de lancer) et la framée (javeline ; pour la lancer, la considérer catégorie "Arc court").

Modification due à la distance :

Distance en cases :	courte	moyenne	longue
Framée	1 à 8	9 à 16	17 à 30
Francisque	1 à 3	4 à 6	7 à 14

L'HISTOIRE : 7 OCTOBRE 732

La situation est critique pour les arabes : l'armée commandée par ABD ER RAHMAN de retour vers l'Espagne, alourdie par le fruit de ses rapines et pillages, est serrée de près par les troupes de Charles, composées de francs, bourguignons, alamans... bien décidés à leur faire payer leur séjour en Gaule. Une petite troupe, commandée par le Syvien Nasin, revient du Sac d'un petit monastère. Elle se hâte de rejoindre le gros des forces arabes quand surgissent les Francs !

LES FORCES EN PRESENCE

Les arabes

- cavalier syrien : Nassin, les 4 Seldjonkides légers
- cavaliers bédouins : Kitbuka, Mehmet, Rukn
- bédouins à pieds : Thatoul, Ismail, Al-Ashraf (peuvent emprunter les chevaux bédouins)
- les 6 infanterie Syrienne
- le chariot et son cheval de trait

Les francs

- les 6 cavaliers turcopoles
- les 6 piquiers
- les 2 voulguiers
- les 2 sergents à pieds : Sgt Llewellyn, Sgt Pugh.

Placement : les arabes entrent par le côté 5 de la carte et doivent sortir par le côté 7. Les francs eux peuvent entrer soit du côté 6, soit du côté 8, de manière exclusive (pas 6 et 8 en même temps)

Déroulement : les arabes jouent les premiers.

Conditions de victoire : les arabes marquent des points en sortant de la carte : le chariot : 30 pts (il contient le butin), 1 cavalier : 5 pts, 1 piéton : 2 pts
Les croisés marquent des points en éliminant les troupes adverses : 1 cavalier tué : 5 pts, 1 cavalier blessé : 2 pts, 1 cavalier piéton : 1 pt, prise du chariot : 30 pts,

Le gagnant est évidemment celui des joueurs qui aura le score le plus élevé.

Règles additionnelles : - pas de possibilité de se rendre
- maniement du chariot : règle 1.59 p34
- les fantassins francs non-armurés possèdent chacun une arme de jet (framée : 1-5, francisque 6-10 ; voir : un peu de technique).
- S'il ne reste ni cheval, ni 3 personnages pour tirer le chariot, 5 pts seulement à l'heureux possesseur du trésor sans pattes !

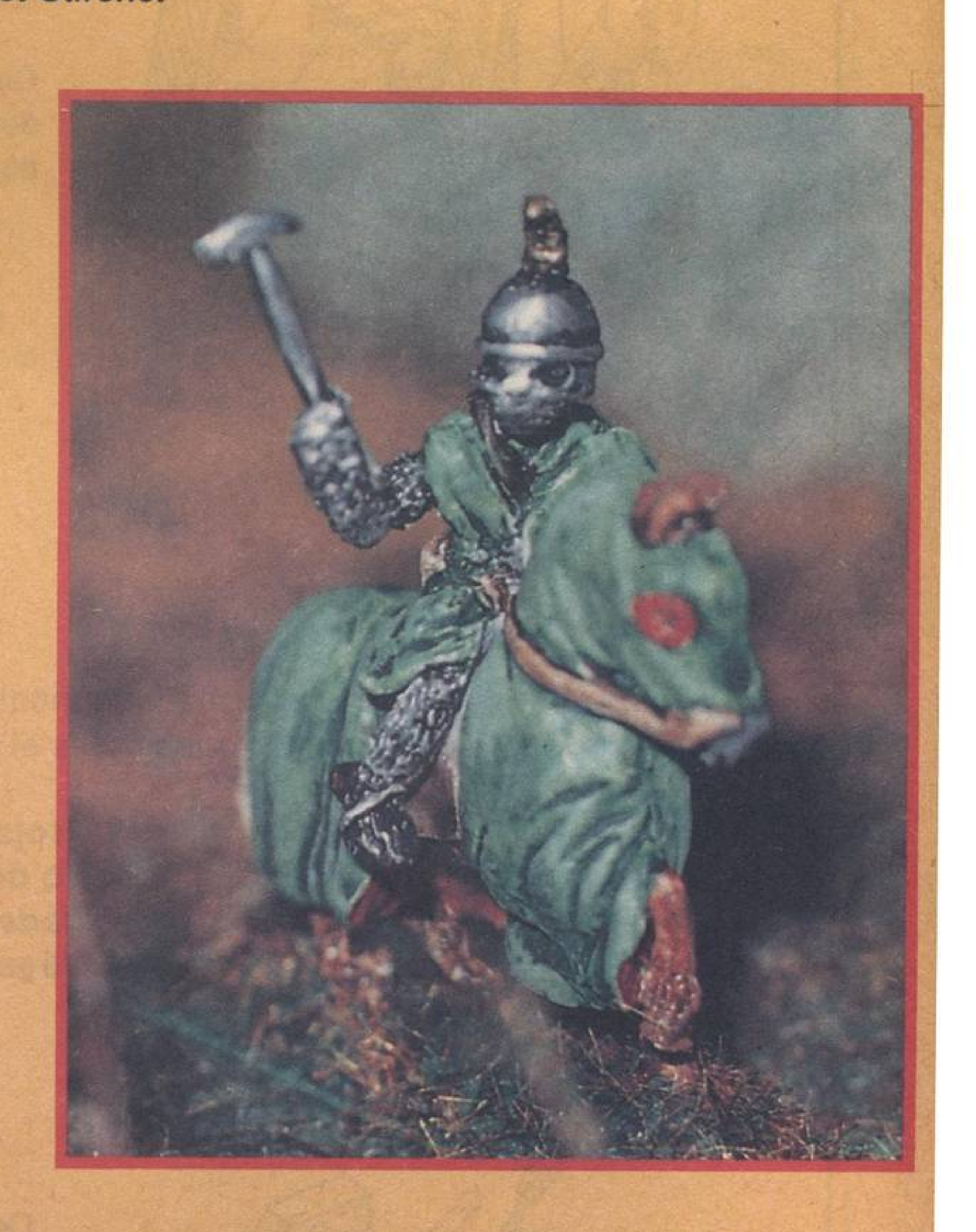
Julien Caporal



Rêve de plomb

Tournoi mortel : "Mon Seigneur !" Un jeune page se précipite au galop vers le puissant Seigneur Jehan de Quebuse. "Mon Seigneur, votre cousin, Godefroy de la Malemain, a profité de votre visite à votre oncle pour assiéger votre château !" En effet les troupes de cet immonde pourceau campent autour des fiers remparts du château de Quebuse. Et déjà une poignée de cavaliers se dirige au triple galop vers la petite hauteur où se tient le détachement des hommes de Quebuse. D'un geste martial où percent fierté et colère, le Seigneur Jehan tend la main vers son écuyer qui lui remet sa lance. Les hommes se préparent puis se ruent sur l'ennemi en criant : "Mort à l'usurpateur !"
Figurines de Remark, peintes par Michel Gauthey. Décor : Poly et Stirène.







LES MACHINES DE GUERRE

L'équipement d'un personnage de jeu de rôle se compose en partie d'armes individuelles de poing et de jet. Or il existe une autre catégorie d'instruments qui sont les armes collectives. Voici une présentation de ces engins que l'on peut facilement adapter au jeu. Explications :

Prix : en pièces d'or d'AD&D.
Projectiles : Ceux généralement utilisés.
For Réarm : Nombre de points de force nécessaires pour réarmer la machine. Par exemple, pour une baliste il faut un homme avec 18 de force ou au moins deux hommes avec 9 de force, ou toute autre combinaison.
For Depl : Nombre de points de force nécessaires pour déplacer l'instrument.
Portée : Distance maximum parcourue par le projectile.
Cadence : Nombre de tirs par secondes ou minutes.
Attaque : % de chance d'utiliser correctement la machine sans en connaitre le maniement
Dégats : ... aux abris !
Localisation : Pour les jeux simulant la localisation des coups, cela représente le nombre de parties du corps touchées.

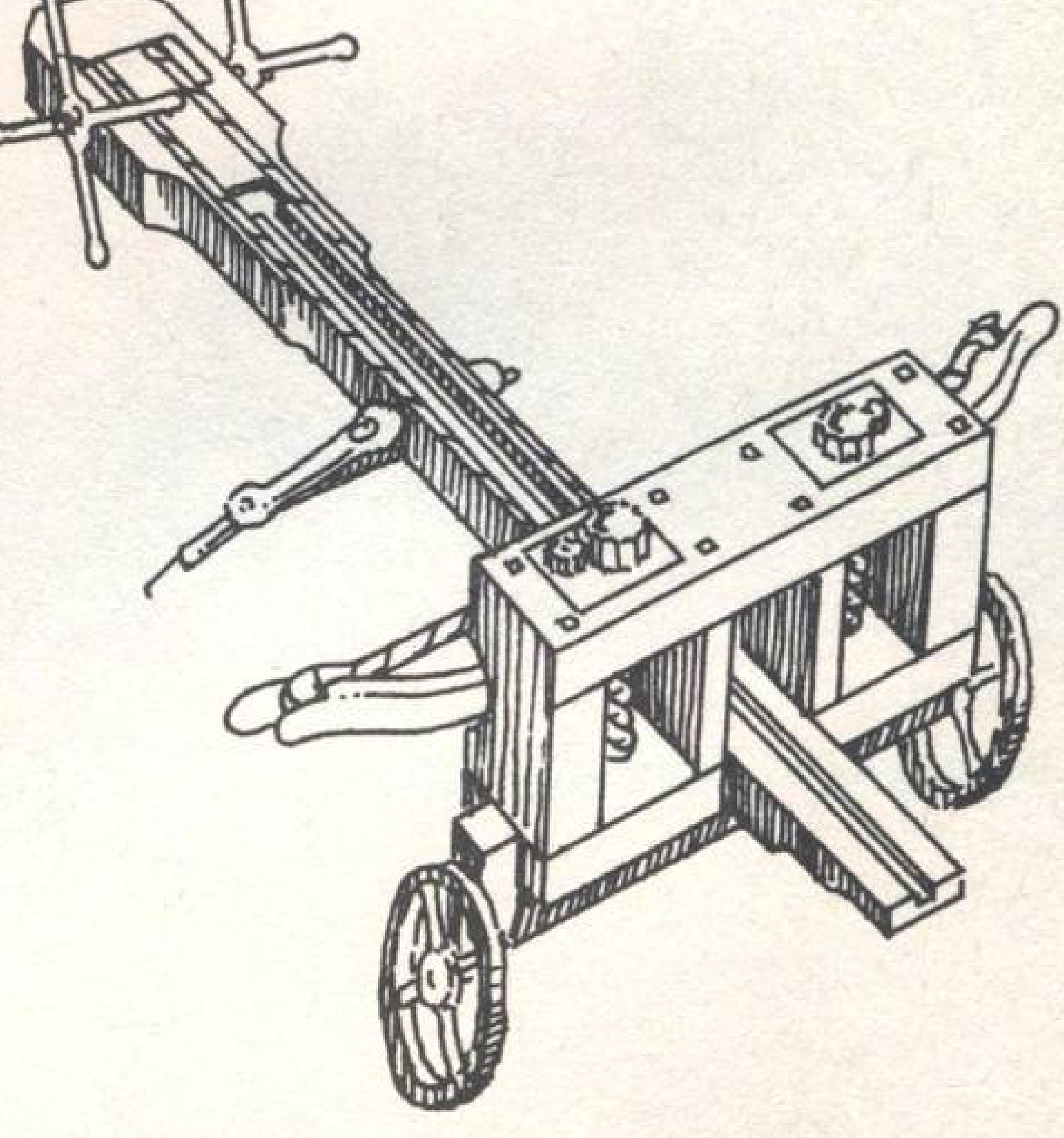


La Catapulte

Cette machine utilise la puissance de fibres végétales torsadées pour envoyer des projectiles. Elle fut en activité en Europe avant l'ère chrétienne lors de la plupart des siéges.

Prix : 6 500 Po
For Réarm : 26
Portée : 300 m
Attaque : 20 %
Localisation : 2

Projectiles : Boulets de pierre
For Dépl : 50
Cadence : 1 / 1 mn
Dégats : 10d6 + 10



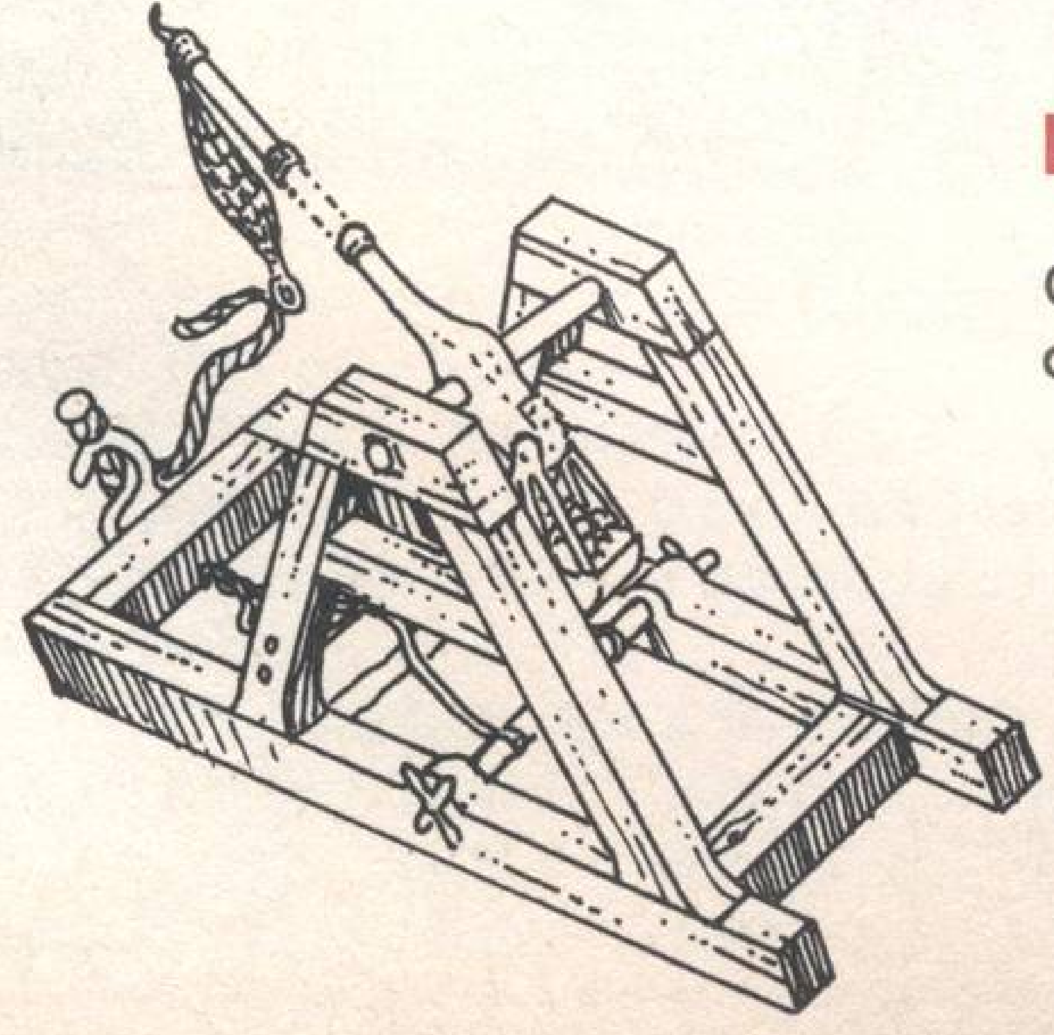


La baliste

Très grande arbalète munie de deux bras montés sur un axe pour la recharger. Elle servait pour la défense de places fortes et de certains navires.

Prix : 2000 Po
For Réarm : 16
Portée : 500 m
Attaque : 40 %
Localisation : 1

Projectiles : lourdes flèches
Fo depl : 15
Cadence : 1 / 30 s
Dégats : 8d6 (empalement possible)





Le trébuchet

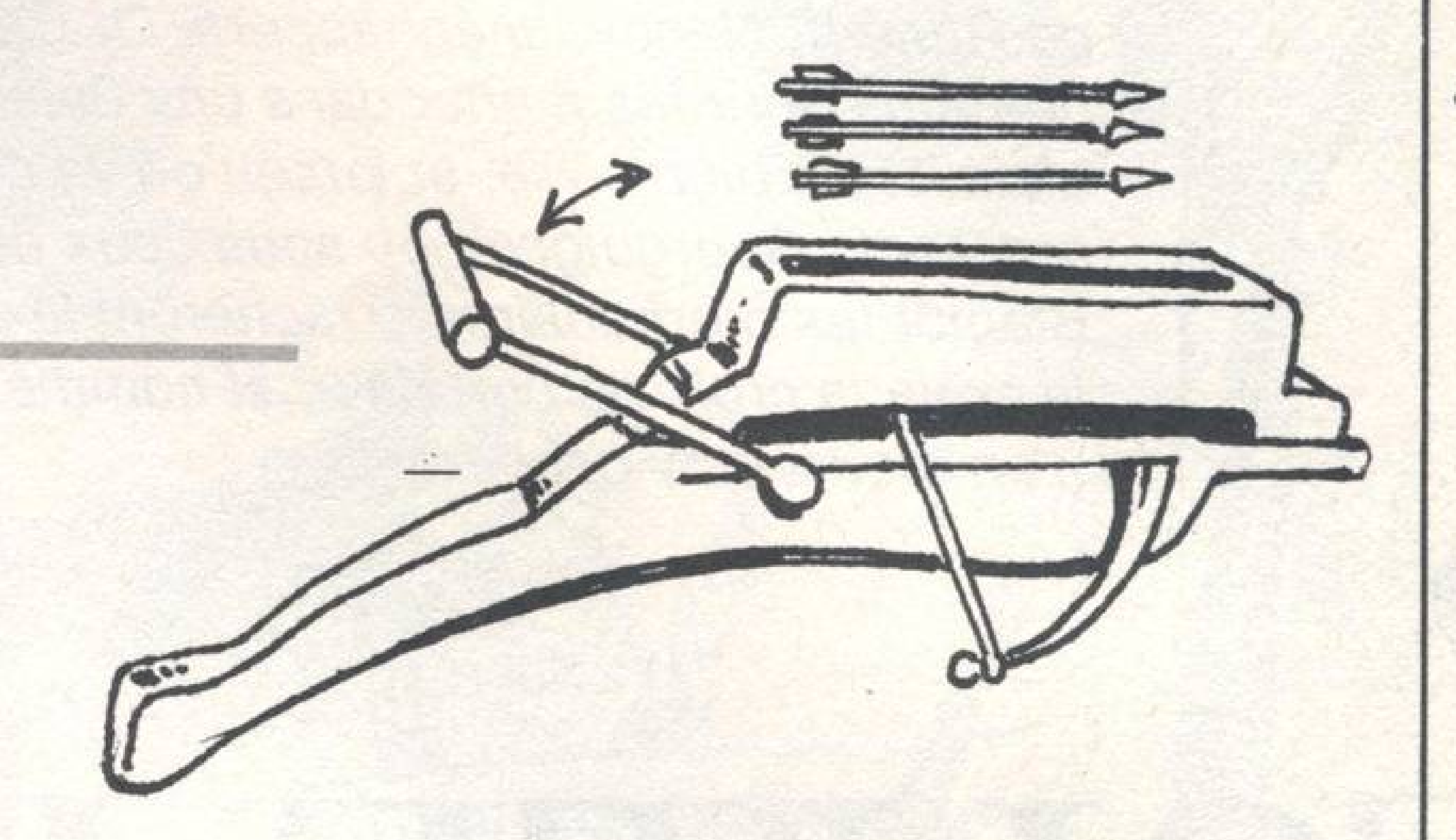
Cet mecanisme utilise la gravité pour propulser de lourds objets. Il fut mis en oeuvre en Europe au XII' siècle.

Prix : 5000 PO
For Réarm : 30
Portée : 400 m
Attaque : 25 %
Localisation : 2

Projectiles : pierres
For Dépl : 40
Cadence : 1 / 1 mn
Dégats : 8d6 + 10

Afin de varier la panoplie des aventuriers voici quelques idées d'armes de jet originales.

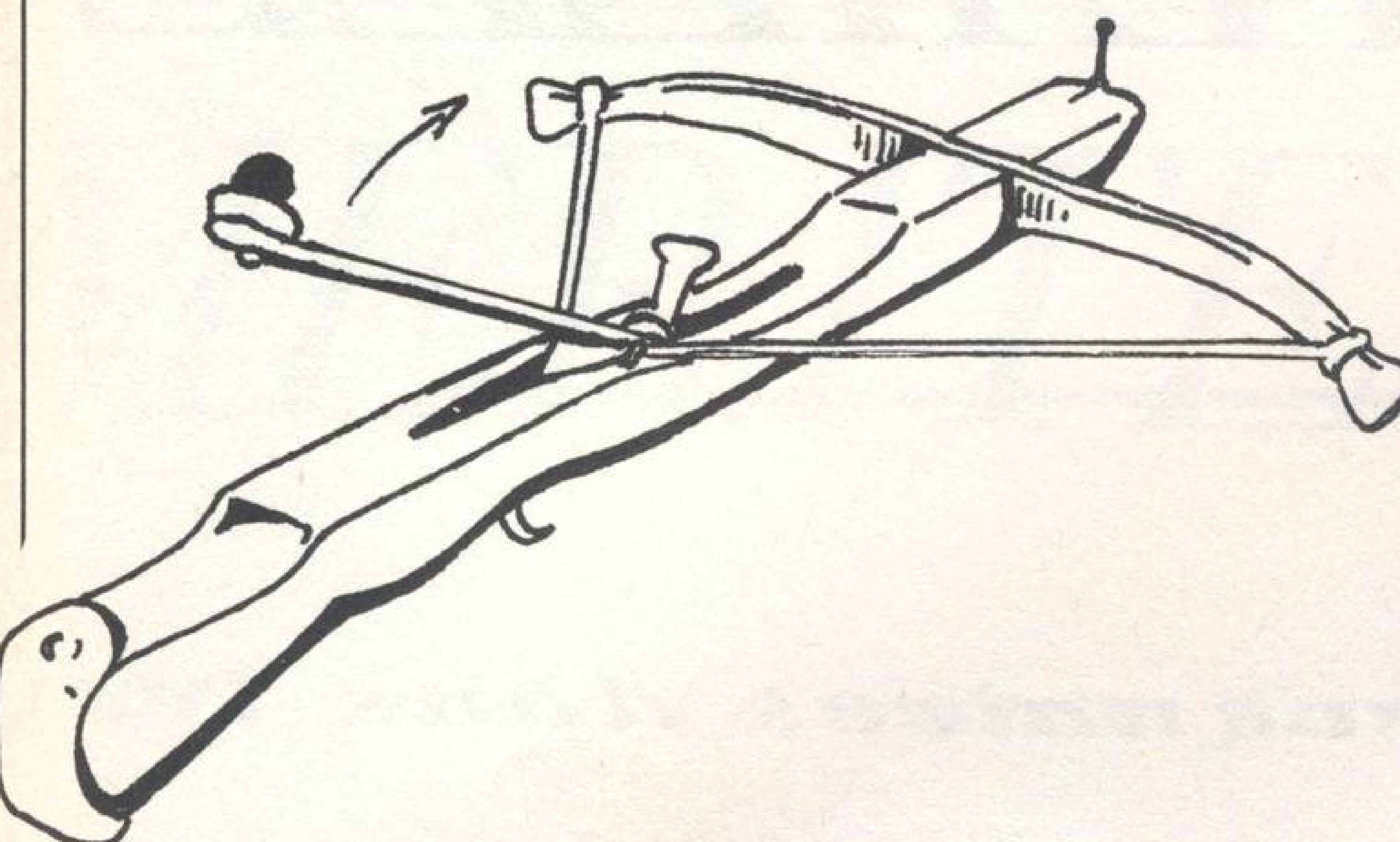
Explications :
For : Force minimum nécessaire pour le maniement
Dex : Dextérité minimum nécessaire pour le maniement
Att : Attaque. Pourcentage de base de réussir à atteindre une cible
Cadence : Nombre de tirs par secondes
Portée : Distance maximum
Dégats : Aie, Aie, Aie...
Prix : En pièces d'or



Arbalète à répétition

For : 14
Dex : 14
Att : 20%
Cadence : 1 / 3 secondes
Portée : 100 m
Dégats : 1d6+2
Prix : 800 Po
Flèches en reserve : 8

Les flèches sont empilées les unes sur les autres dans le boitier. En ramenant le levier en arrière on tend la corde. En le relâchant l'arbalète se détend en propulsant une flèche au passage. A cause de ce va-et-vient du levier il est impossible de viser précisément. Seul le tir instinctif reste permis.



Arbalète à pierre

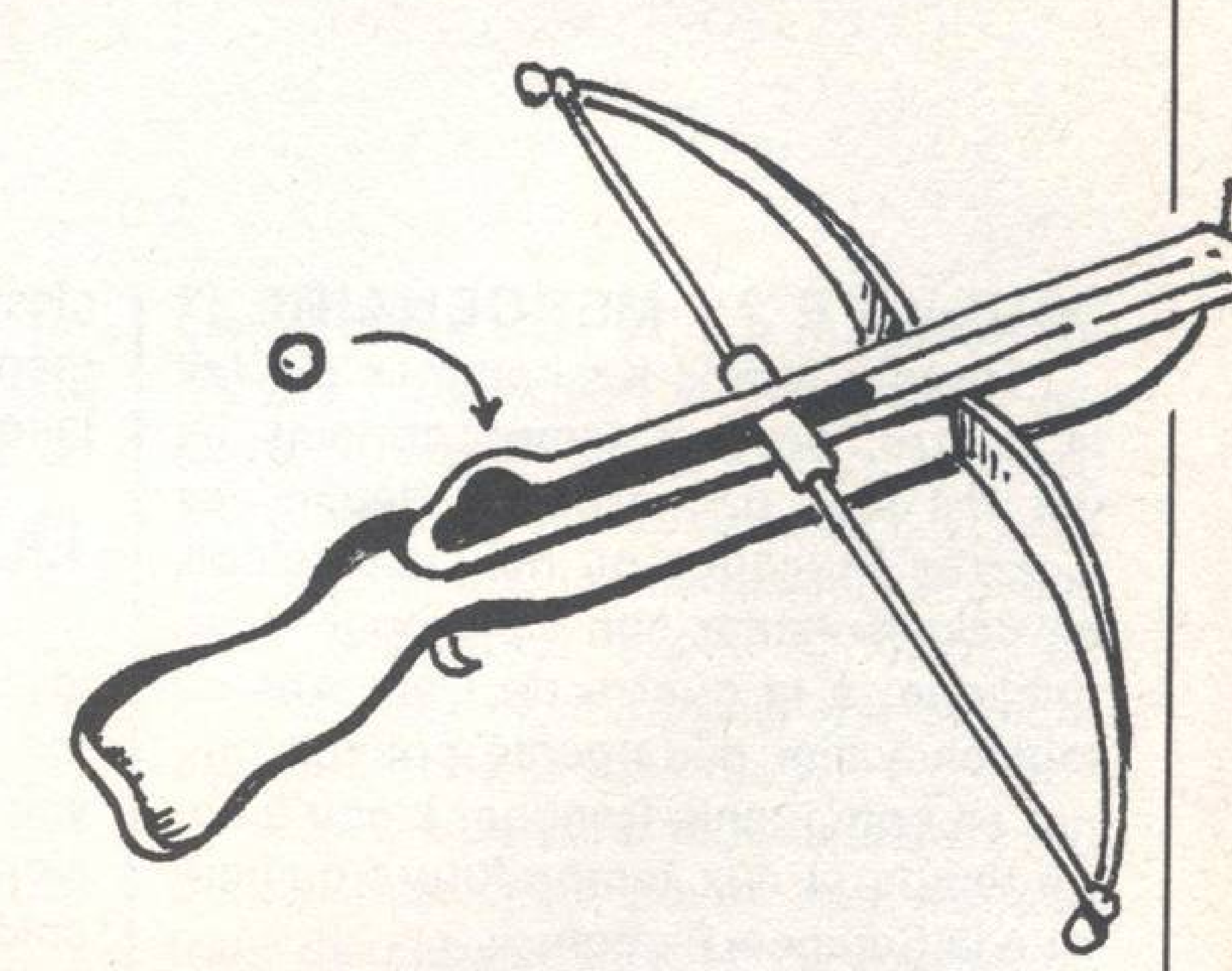
For : 13
Dex : 12
Att : 30%
Cadence : 1 / 15 s
Portée : 50 m
Dégats : 1d6
Prix : 600 Po
Projectiles : pierre, braise

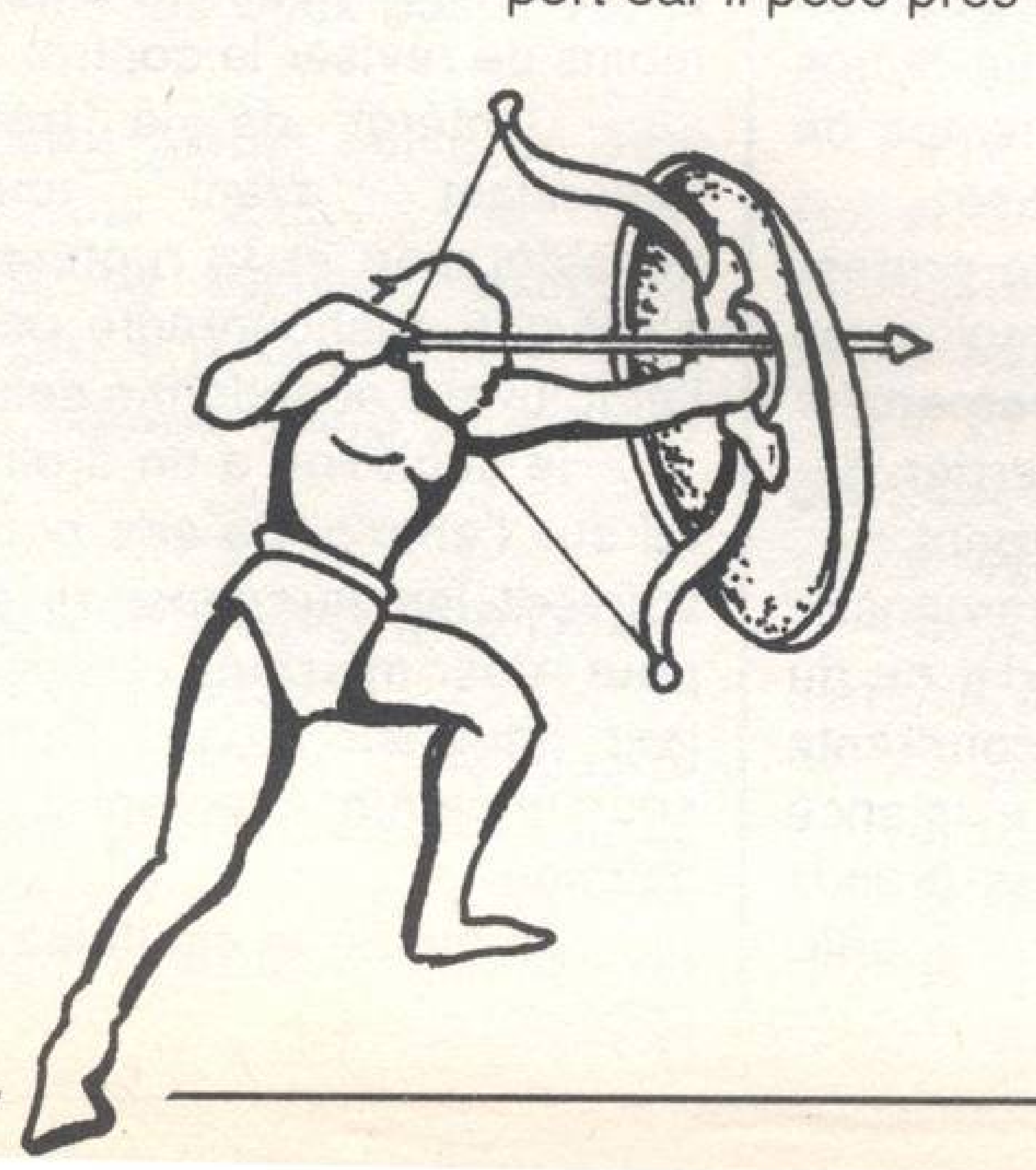
Cet instrument fonctionne comme une mini catapulte. En tirant en arrière le bras propulseur, on tend la corde. En appuyant sur la détente, on libère la corde qui ramè brutalement le bras et qui projète la pierre posée à l'extrémité de ce bras vertical.

Arbalète à bille

For : 14
Dex : 12
Att : 30 %
Cadence : 1 / 20 s
Portée : 100 m
Dégats : 2d6
Prix : 700 Po
Les billes sont en pierre ou en metal

Une fois la corde ramenée en arrière, on place une bille dans le trou situé sur le côté droit de l'arme.Lorsque la corde se détend, elle pousse brutalement la bille dans le canon et lui assure une vitesse initiale de 100 m/s.
Cet ancêtre du fusil permet une visée assez précise s'il repose sur un support car il pèse près de 6 kg.





Arc bouclier

For : 17
Dex : 15
Att : 15%
Cadence : 1 / 10 s
Portée : 100 m
Dégats : 1d6 + 1
Prix : 300 PO

Le tireur doit posséder une force musculaire imposante pour tenir d'un bras l'arc fixé au bouclier. Si l'utilisateur bénéficie d'une bonne protection, son champ de vision est plutôt réduit, ce qui explique le faible % pour toucher une cible.

Francis Pacherie

Ce n'est que lorsque la troupe de six cents hommes s'engagea dans la forêt de Haye que la neige se mit à tomber, ôtant dès lors un souci de la tête du comte de Campo-Basso : Les patrouilles du Grand-Duc ne pourront suivre leurs traces lorsque celui-ci s'avisera qu'il a été trahi.
"Traître ? Il n'y a point là d'offense", se dit le condottiere, "ce mot n'est pour moi d'aucun sens. Ma troupe est mienne. C'est moi qui la solde et qui la loue à celui que je juge bon."
C'est que le Grand-Duc Charles de Bourgogne avait ces derniers temps perdu tout sang-froid et toute logique, méritant d'autant mieux son surnom de Téméraire. Avec l'arrivée de René II, Nancy lui échappera. Or Campo- Basso se trouvait trop responsable de ses hommes pour les mener dans une défaite.
Mais il faut bien vivre, et lorsqu'on vit de la guerre, il faut bien se battre. Que ce soit sous les ordres du Bourguignon ou sous ceux de son adversaire angevin, quelle importance ? Bientôt les mercenaires arracheront la croix de Saint-André de leur manche pour y tracer à la craie la croix de Lorraine ; et comme en toute guerre eux seuls, qui en vivent plus qu'ils n'en meurent, y gagneront.



TOUTE BATAILLE

Jouer des mercenaires dans les

"QUI VIVE ? - MERCENAIRE !"

De tout temps les hommes ont fait la guerre, de tout temps certains en ont fait leur gagne-pain ; depuis les Guerres Puniques où nul Carthaginois ne daigna verser son sang pour la république, à la guerre de Cent Ans où tout chevalier désargenté pouvait mener sa compagnie franche, jusqu'à notre temps et aux temps futurs qu'imagine la Science-Fiction.

Néanmoins je vais ici me contenter de présenter ce que peut être le mercenaire-type dans un jeu de rôle médiéval fantastique, ne me servant de l'histoire authentique que comme support de référence. La raison en est que c'est dans ce type de jeu qu'un personnage a le plus de chances d'être amené à louer ses services de combattants. A cet effet, j'inclue ci-après la description pour RuneQuest de ce que pourrait être une expérience de mercenaire. Inutile de préciser que la classification en talents permet aisément d'adapter ceci à tout jeu similaire.

◎

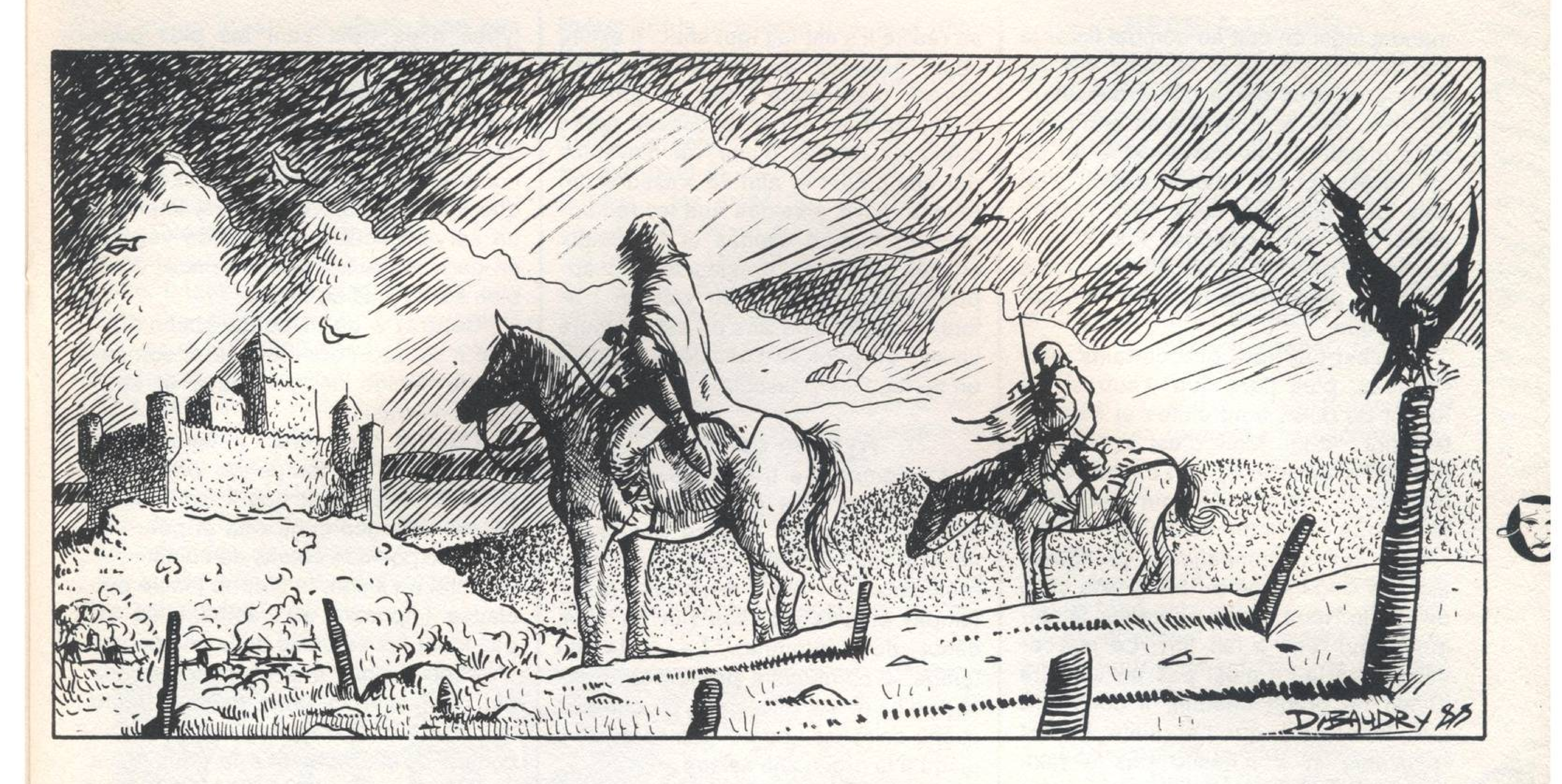
La seule bonne discipline est... l'autodiscipline

Un mercenaire est d'abord un homme qui se considère comme tel et qui voit son activité comme une profession à part entière avec non pas une solde, mais un salaire, avec un temps de chômage, la paix, et un temps de plein emploi, le conflit généralisé.

Mais surtout, comme toute profession, le mercenariat a ses règles, sa déontologie, qui font qu'un mercenaire n'est pas n'importe quel guerrier désireux de batailler pour de l'argent.

Même si la morale du mercenaire n'est pas celle du simple soldat ou du civil, elle n'en est pas moins cohérente et défendable ! Ainsi son existence est-elle conduite par quelques grands principes dont il ne saurait se départir:

- l'homme doit se suffire à lui- même, savoir agir seul mais toujours en accord avec le groupe et en suivant les directives du capitaine.
- tout contrat doit être respecté dans les termes. Pour le mercenaire cela implique de mettre du coeur à la tâche. Pas de tire-au-flanc ! Quant à l'employeur, il ne peut exiger de la troupe une action non-convenue à moins de réviser le contrat.
- l'intérêt de la troupe passe cependant avant toute autre considération et la rupture du contrat n'est pas déshonorante pour peu que l'employeur abandonné soit le vaincu.
- le capitaine a un droit de véto total sur l'emploi de ses hommes : trop souvent les mercenaires sont utilisés pour des missions suicide, ou bien leur intégration dans l'armée se fait sous le commandement d'un incapable galonné.
- de même le capitaine est seul ju-



MERITE SALAIRE

JdR médiévaux fantastiques

ge de ses hommes : si une faute est commise au regard des lois locales, il décide soit de soustraire soit de livrer le fautif aux autorités.

- au sein même de la troupe les punitions sont légères pour que les hommes restent valides. Exceptions cependant : la désertion devant l'adversaire et la mise en danger des camarades ; dans les deux cas, c'est la mort.

- enfin, tout affront fait à un seul est vengé par tous : en cas d'impaiement, de trahison, d'offense ou d'agression, la troupe entière, plus unie qu'à la bataille, saura faire payer l'indélicat.

Aucun ennemi, rien que des adversaires

Pour le mercenaire toute guerre est une bonne guerre puisque source potentielle de revenu. Mais il est des cas où il ne peut se battre faute d'avoir l'assentiment de la loi ou de ses représentants. Car si l'anarchie d'une société féodale décadente permet au mercenaire de butiner de bataille en bataille, changeant sans cesse de parti et d'opposant - partenaire d'un jour de l'adversaire du lendemain - elle favorise également l'hégémonie de certaines forces politiques auxquelles rien d'autre ne s'oppose que des forces aussi grandes.

Ainsi les justices féodales, celle du Roi et celle de Dieu, sont-elles incontournables même pour un homme "sans foi ni loi" qui doit y trouver sa place. Et cette place lui est préparée par ceux-là même qui l'emploient.

La règle est la suivante :

- le mercenaire doit posséder pour combattre un mandat légal qui lui est délivré par un prince (baron, duc ou souverain).

- ensuite il doit combattre dans une "bonne guerre" déclarée telle par le clergé dominant ; s'il y a manquement à cette prescription le mercenaire encoure l'excommunication, sanction d'une grande gravité puisqu'il y perd non seulement la bienveillance divine mais aussi tout espoir d'obtenir un emploi - un excommunié est en effet mis au ban de la société.

- le mercenaire touche salaire du prince mais doit payer ses propres frais de subsistance et de fourniture. Notamment, aucun équipement ne lui est fourni et il doit produire le sien propre ; ce qui lui agrée aussi bien car mieux vaut une bonne épée tenue dans de nombreux combats qu'un glaive mal entretenu qui fut mis en de nombreuses mains.

- le mercenaire est autorisé à conserver par devers lui tout ce qu'il gagnerait à la guerre ; ce qui revient implicitement à autoriser pillages et réquisitions abusives.

- pour montrer que l'on a droit à un

mandat légal on doit au combat lever la bannière du prince et pousser son cri de guerre sous peine d'être désavoué (et donc être accusé d'avoir combattu sans mandat). Cependant, si le cri du prince est poussé celui-ci a droit à un tiers du butin (les deux tiers restant allant l'un au capitaine, l'autre aux hommes) ainsi qu'au bénéfice de toute prise de place-forte ou de prisonnier de marque.

Il n'est pas rare que certains mercenaires, plus fiers que d'autres, refusent de telles contraintes et se mettent hors-la-loi. Mais c'est alors toute une compagnie avec son capitaine qui quittera la marginalité pour l'illégalité, plutôt que des hommes isolés.

De telles compagnies pratiquent alors le brigandage ou bien, telle celle de Robin Hood, s'acharnent sur le seigneur qui leur a fait tort. Le mercenaire hors-la-loi n'est pas un vulgaire bandit de grand chemin, il considère que la société qui l'a rejeté lui est redevable et il n'hésite pas à faire usage de son expérience : soit pour son propre compte en prenant des châteaux pour percevoir les taxes du domaine à la place du seigneur ; soit pour le compte d'autrui en combattant dans des guerres privées entre hobereaux, lesquelles ne sont pas "bonnes" puisqu'elles ne sont pas le fait d'un prince.

Toutefois, quoi qu'il fasse, le mercenaire ne manqura pas de respecter l'immunité de trois personnages : l'ecclésiastique, le pélerin et le paysan. L'ecclésiastique parce qu'il intercède auprès de la divinité pour le salut de l'âme ; le pélerin parce qu'il ne possède rien à lui et que tout homme est un jour ou l'autre pélerin ; et le paysan parce que c'est lui qui produit la nourriture nécessaire à tous. Aussi, rares sont les mercenaires dévastateurs de récolte et s'ils pillent, ils en laissent toujours assez pour que le paysan puisse vivre et continuer à travailler. Il ne faut pas manger la vache à lait, dit-on.

LA COMPAGNIE FRANCHE

Une des particularités du mercenaire est d'être un solitaire qui vit en troupes lesquelles sont baptisées du nom de compagnies (Compagnie Blanche, Compagnie des Cent, Compagnie du Nord, etc). La réputation d'une compagnie se construit sur celle de son capitaine qui choisit les hommes, les organise, établit des tactiques, etc.

Mais un mercenaire particulier fait sa carrière seul, n'hésitant pas à changer de capitaine si cela l'arrange. Car en réalité il s'est fait tout seul ; il existe deux manières de s'y prendre pour devenir mercenaire : soit ce sont les circonstances qui y poussent après quelques années d'une vie d'aventurier compétent et afin de s'assurer un revenu moins aléatoire que les récompenses, trésors cachés et tombeaux oubliés ; soit en s'engageant en apprentissage auprès d'un vétéran ; alors, si après cinq ans on est toujours vivant, on peut se considérer comme un mercenaire passable.

Rythme de vie

La compagnie travaille essentiellement quatre mois par an de mars à juin. Ce cycle est imposé par l'agriculture pour laquelle les guerres sont préjudiciables aux semailles (printemps) et à la moisson (fin de l'été, début de l'automne). Le reste du temps la compagnie prend ses quartiers d'hiver en ville, dans un château gagné en rançon ou bien se démantèle jusqu'à la prochaine saison.

Cependant il peut arriver que les mercenaires trouvent de l'engagement hors saison dans des contrées d'élevage ou bien pour la durée d'un siège au cours duquel l'armée passera l'hiver.

Peu de mercenaires acceptent de bon coeur la morte-saison. Nombreux sont ceux qui cherchent alors l'aventure dans les pays inconnus, ou bien s'engagent comme escorte d'un marchand, ou encore signent provisoirement auprès d'une guilde d'assassins. Certaines compagnies provoquent même des conflits en attisant les désaccords entre deux nobles ou en faisant de fausses provocations sous la bannière de tel ou tel.

Engagement

Pour l'employeur rien n'est plus simple que d'engager des mercenaires pourvu qu'il ait de l'argent. Le plus direct est de recruter une compagnie déjà formée sous les ordres d'un capitaine. Mais l'effectif des compagnies est très mobile à la morte-saison et le plus souvent, pour un conflit tout neuf, il faudra réunir les mercenaires.

Avec l'aide d'un recruteur qui prend une commission pour chaque homme engagé, on trouve d'abord un capitaine. Puis on engage les mercenaires un à un ou par petit groupe d'aventuriers.

Il faut ensuite préparer le contrat, la "condotta" du condottiere, qui est le plus souvent écrit et qui fixe la durée de l'engagement, les conditions, le nombre d'hommes et la rémunération. Les contrats existent en de nombreux types mais trois sont les plus courants:

Contrat complet : la compagnie et son capitaine sont sous les ordres d'un général de l'armée locale ; le nombre des mercenaires est fixé, ainsi que leur fonction. Ce contrat implique un service actif et interdit de végéter en garnison aux frais du prince. C'est bien sûr le plus coûteux.

Contrat à demi-solde : la compagnie n'est pas subordonnée et son capitaine décide des tactiques et stratégies d'invasion.

Contrat de paix : versements d'honoraires en temps de paix pour éviter à l'employeur que la compagnie ne soit engagée contre lui et pour l'avoir à disposition en cas de conflit.

Quel qu'il soit, le contrat inclue une clause imposant au capitaine de ne pas louer les services de la compagnie à l'ennemi pour une certaine période qui peut aller de trois mois à trente ans. Dans ce cas il ne s'agit pas d'un contrat de paix puisque la compagnie peut néanmoins s'engager, mais d'un versement régulier d'une rente importante qui peut concerner, dans certains cas exceptionnels, chacun des membres de la compagnie.

Le contrat permet à la compagnie d'avoir une relation d'affaire avec l'employeur et de ne pas lui prêter le serment d'allégeance féodal. Mais il faut souvent se méfier de la perfidie de la noblesse : si l'employeur tient à son argent ou à sa sécurité (il peut juger que ses mercenaires pourraient se retourner contre lui), inutile de s'étonner qu'un banquet de victoire devienne un bain de sang alors que tous sont repus, ou que, sous un prétexte fallacieux, le capitaine et ses lieutenants soient exécuté en place publique. Méfiance, donc...

Rôle

Plus encore que d'autre soldats, les mercenaires vont souvent au feu. Ils forment l'avant-garde de l'armée, le bataillon qui subit les embuscades mais qui aussi les monte, celui qui fait la brêche dans le rempart ou est envoyé pour démanteler l'artillerie ennemie.

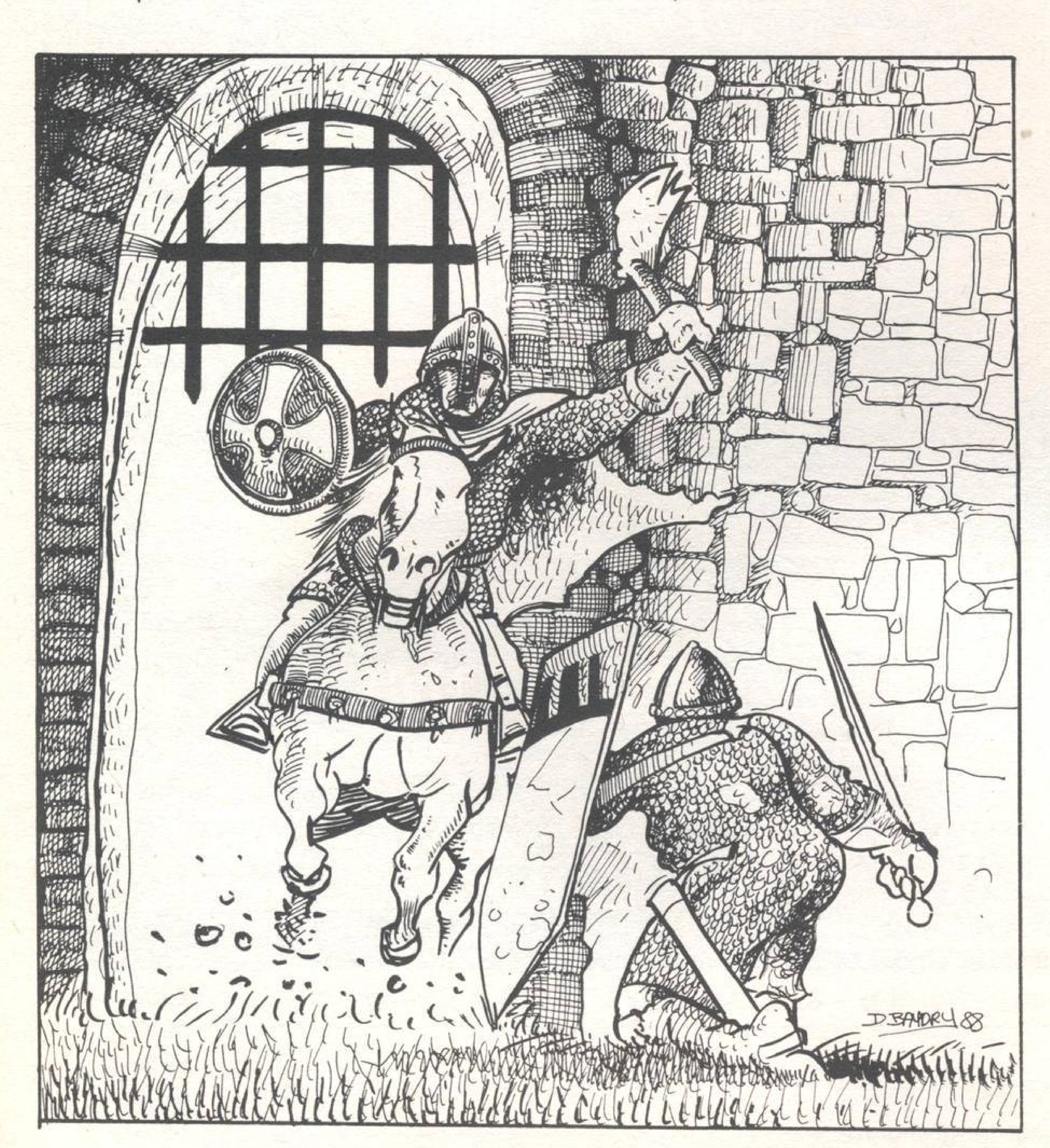
Tout ceci fait du mercenaire un bon tacticien et un spécialiste du déplacement de troupe rapide et discret. On attend de lui qu'il fasse face à toute éventualité et qu'il prenne des initiatives dont il sera blâmé si elles échouent. Dans tous les cas cela explique le très fort taux de mortalité des mercenaires qui, parce qu'ils sont compétents, doivent constamment faire la preuve de leur compétence. Pour

un novice il est une vérité à ne pas oublier : un vieux mercenaire doit être respecté car puisqu'il est vivant c'est qu'il est dangereux.

Revenu

La guerre, gagne-pain du mercenaire, ne suffit pas cependant à l'entretenir que ce soit par la paye ou le butin. Il faut aux compagnies plus que cela, de quoi assurer les quartiers d'hiver et le ravitaillement. Pour cela il existe trois moyens fort répandus :

L'extorsion : celle-ci est pratiquée par les compagnis fixes qui restent longtemps dans la même contrée. L'extorsion consiste à promettre à une cité de ne pas l'attaquer elle et ses dépendances en échange d'une rente mensuelle variant avec l'étendue du territoire qu'elle contrôle.



Prise d'un château : je l'ai déjà mentionné plus haut, ceci permet à la compagnie de se mettre au chaud pour l'hiver, lui assure un revenu régulier et offre une base d'opération avantageuse pour attaquer les convois de marchandises.

La rançon : il s'agit là d'une rançon légale dans la société féodale. Lorsqu'on prend un chevalier ou un seigneur comme prisonnier on peut le libérer sur la promesse que, sitôt réintégrés ses foyers, il versera à la compagnie une rançon d'un montant convenu. Si cette promesse, faite sous la foi du serment, n'est pas tenue, le prisonnier peut être trainé devant les tribunaux ; les juges décident alors de ce qu'il doit payer en plus de la somme promise, sauf s'il peut se prévaloir de griefs envers les mercenaires (mauvais traitement, participation à une guerre sans mandat).

Ces différentes affaires sont réglées pour les mercenaires par un lettré faisant partie de la compagnie et qu'on nomme clerc de pâtis.

Retraite

Après une quinzaine d'années de cette vie de combats, vers l'âge de trente ans, nombreux sont les mercenaires qui se retirent du service actif, s'établissent avec une épouse ou un époux et signent un contrat d'entrainement à long terme avec la milice de la ville voisine, ou pour les bataillons d'une armée de soldats.

De tels hommes acquièrent rapidement une grande renommée et on fait parfois appel à eux pour résoudre des cas difficiles ou pour organiser des troupes spéciales.

EPEE A LOUER

Le mercenaire est une espèce où le plumage de chaque membre est radicalement différent de celui de ses congénères, pourrait-on dire. C'est qu'en fait chacun aura eu l'occasion de s'équiper et de se choisir ses aptitudes au gré de ses expériences passées. Cependant il n'est pas rare qu'une compagnie organise ses membres et leur armement de façon cohérente afin de mieux fonctionner tactiquement.

Ainsi la plupart des troupes de mercenaires forment une espèce d'infanterie montée, le plus souvent à cheval. Ceci pour la rapidité de cet animal par rapport aux animaux de monte fantastiques courants, mais aussi parce qu'il est le plus répandu et parce qu'il est probable que des espèces diverses ne puissent se supporter mutuellement (lézards et aigles géants ne font que rarement bon ménage).

La formation la plus répandue est celle de la "lance". Une lance est formée de trois hommes, un chevalier, un écuyer tous deux montés sur des chevaux de bataille et un page sur un palefroi. La Compagnie Blanche était formée de mille lances (donc 3000 hommes) ; pendant que les pages gardaient les 3000 chevaux, chevaliers et écuyers se placaient sur le champ de bataille, tenant la longue pique de cinq mètres l'un derrière l'autre et recevant groupés la charge de cavalerie ennemie ; puis les survivants reprenaient les chevaux pour se porter sur un autre point de la bataille ou pour poursuivre les fuyards. Les lances étaient coordonnées par cinq, formant des "postes", elles-mêmes formant, par cinq, des "bandières".

Mais parmi les armes développées par les mercenaires la plus redoutable est l'arc long. Aussi grand que l'homme qui le porte, fabriqué en un an dans du bois d'if par un artisan hors pair, il s'agit d'une arme rare, coûteuse et difficile à maîtriser. Toutefois un bon archer peut tirer douze traits à la minute s'il a pris la précaution de planter les flèches à ses pieds ; les meilleurs, dit-on, pouvaient lancer vingt traits à la minute et transpercer les armures de plaques les plus solides.

Autrement les mercenaires n'ont pas d'arme de prédilection, se devant de les maîtriser toutes de leur mieux.

LES CHIENS DE GUERRE

La belle organisation dont font montre les mercenaires sur le champ

de bataille, n'est souvent guère qu'illusoire. Car si la lance est bien ce groupe d'hommes coordonnés dans leurs actions, ces dernières ne sont pas toujours des plus chevaleresques. Lorsque la pique est brisée par la première charge, la lance semble démunie, mais ses membres font alors appel à d'autres ressources : plonger sous les membres des montures pour en sectionner le jaret avec une dague, déséquilibrer le chevalier carapaçonné (d'un coup bien placé sur une direction perpendiculaire à la ligne qui relie les cous-de-pied dans leurs diverses positions), lancer une cape sur le heaume de l'adversaire (difficile de s'en débarrasser ensuite avec des gantelets d'armure), placer un coup de stylet dans une visière et tous les autres coups déloyaux imaginables.

C'est que le mercenaire est un chien qui ne chasse en meute que lorsqu'il a un meneur ; d'ordinaire il vit en solitaire (ne restant formé en lances de trois que lorsque cela est utile), sans se préoccuper de l'avenir, survivant à force de ruse, d'audace, de rouerie, de cruauté et d'honneur.

Ainsi le mercenaire trouve plus d'une occasion de déconcerter ceux qui le côtoient, torturant avec un sourire bienveillant, faisant l'aumône en proférant des injures, riant aux éclats alors qu'on le croit furieux... Il vit avec l'idée de la mort, n'attachant guère d'importance à ce qui ne dure point ; c'est pourquoi il est prompt à l'amitié comme à la haine et dilapide chaque butin avec faste.

De tels hommes ne peuvent qu'être chaotiques et sont souvent vivants par hasard ou par chance. Les grands mercenaires, les capitaines et leurs lieutenants, sont tout aussi déconcertants mais ont aussi un sens des responsabilités qui les rend plus sûrs pour leurs hommes et pour leurs employeurs.

Ainsi, son caractère porte le mercenaire à toucher à tout, à tout connaitre, à tout voir, ceci afin de trouver une raison de vivre en défiant constamment la mort.







EXPERIENCE AVANCEE DU MERCENAIRE POUR RUNEQUEST

Avancée sans doute pour sacrifier à la mode mais aussi pour signaler que cette expérience n'est pas préliminaire ; le joueur ne peut en faire usage qu'avec l'accord du maître de jeu de deux façons :

- Soit cette expérience est utilisée à la suite de l'expérience préliminaire ; le joueur rajoute alors le nombre d'années désiré à son personnage et vérifie pour chaque année s'il survit.

- Ou bien cette expérience est utilisée en intérim pour un personnage exerçant déjà l'activité de mercenaire mais dont une ou plusieurs années d'existence ne sont pas couvertes par le jeu. Si le personnage n'a jamais été mercenaire auparavant, le maître de jeu peut considérer chaque année d'aventure armée comme une année de mercenariat.

TALENTS

Outre un excellent guerrier le mercenaire est un grand voyageur, ce qui l'amène à connaitre de nombreux pays, à cotôyer leurs peuples et parler leurs langues. Il peut ainsi acquérir chaque année les pourcentages suivants :
Equitation x4, Parler langues R4, Artisanat (armurier, bourrelier, tailleur) R3, Con. des humains x4, du monde x5, premiers soins x3, Discrétion R5, Perception R10, Attaque R5, Parade (et esquive) R5.
(R : répartir dans au moins deux talents de ce type).

Nouveau Talent

Autorité (Communication, progression par expérience) : ce talent permet à une personne de faire respecter sa volonté par autrui. En cas d'échec absolu il peut y avoir une réaction violente proportionnée à la manifestation d'autorité ; en cas d'échec, désintérêt total ; en cas de succès le personnage est pris en considération et en estime ; en cas de réussite critique l'ordre est obéi immédiatement avec crainte et célérité.
Mercenaire : autorité x3

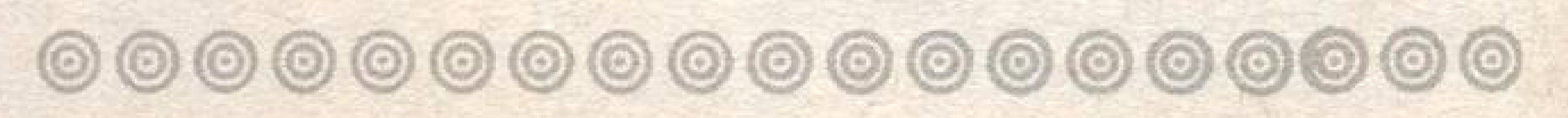
Gain annuel : -19 à +80 deniers économisés (1d100 -20) ; il est donc possible de contracter des dettes.

SURVIE

Années d'expérience	Chance de survie
1	20%
2	40%
3	50%
4	60%
5	65%
6	70%
7 et +	90%

Si le jet de pourcentage est raté il n'est pas question de supprimer le personnage séance tenante ; il revient simplement au maître de jeu de concevoir rapidement un combat suffisamment dangereux, dans une histoire militaire brossée à grands traits, afin que le personnage passe un moment difficile et éventuellement y perde la vie.

Luc Masset



ICI LE LUXE COTOYAIT LA MISERE

Aux confins des Etats Décadents, dans ces montagnes où il suffit d'avoir un trône de pierre et un trésor pour se déclarer roi, se trouve la vieille forteresse de Babshân. C'est ces ruines discordantes qu'occupe le rendez-vous des chiens de guerre, canailles, chasseurs de primes et tueurs à gages des Trois Empires. Là le Margraf von Ritter a pris sa retraite après vingt-deux années de combat.

A Babshân, le mercenaire désoeuvré est certain de trouver un refuge au milieu de guerriers de toutes races. Dans l'enceinte la trêve du sang est obligatoire ; celui qui la rompt est interdit à vie dans cet antre.

Là il y a moyen de monnayer son butin auprès des marchands du désert, de trouver de l'embauche dans une expédition lointaine, de se faire recruter pour une guerre avec ou sans mandat, mais aussi de se reposer des vicissitudes des batailles au milieu des scieries et de l'argenterie, entouré d'esclaves mâles et femelles, soumis et aguichants.

LEGENDE

1) chemin d'accès depuis un défilé.
2) écuries et, à l'étage, logement des esclaves.
3) forge et magasin d'armement où Bradfrey fabrique et répare tout objet de métal ou de bois, en suivant toujours rigoureusement les spécifications du client, aussi étranges soient-elles.
4) cuisines
5) grande salle : la carcasse vide du donjon a été aménagée de telle sorte que cinq niveaux de galeries s'y superposent, desservis par des volées d'escaliers auxquelles se suspendent lustres et jarres de vin oriental.
6) chambres et dortoirs sur quatre étages pour les clients nantis.
7) logements du Margraf von Ritter, de son commis en écritures et de la Fouine, son espion personnel, qui est capable de deviner beaucoup de choses sur un client seulement un quart d'heure après son arrivée.
8) haute-cour où les nomades et les désargentés sont invités à camper.
9) autel consacré à un grand nombre de divinités guerrières de tous panthéons et peuples.
10) tour de la mort, le seul endroit à Babshân où l'on ait le droit de verser le sang ; de nombreux règlements de compte s'y déroulent sous les regards des clients installés au faîte du mur circulaire en ruine.
11) ancien chemin d'accès aujourd'hui enseveli sous les éboulis.


d'après une idée empruntée à R.E. Howard in "The Blood of Belshazzar", 1931



Luc Masset

Tout était nôtre ou rançonné à notre volonté. Tous les jours nous avions nouvel argent. Les paysans d'Auvergne et de Limousin nous pourvoyaient ; ils amenaient à nôtre château les blé et la farine, le pain tout cuit, l'avoine et la litière pour les chevaux, les bons vins, les boeufs, les moutons, les brebis toutes grasses, et la poulaille et la volaille. Nous étions riches comme des rois ! Et quand nous chevauchions, tout le pays tremblait devant nous : tout était nôtre, à l'allée et au retour... Par ma foi, cette vie était bonne et belle !

Aymerigot Marchès, capitaine de mercenaires,
mort à Paris au début du 15e siècle, roué, écartelé et tête tranchée



L'AVENTURE MONGOLE



Conduits par leur empereur Genghis Khan, les Mongols dévastèrent la Chine, l'Afghanistan, l'Iran, la Russie... Quelques générations plus tard, ils régnaient en maîtres absolus sur toute l'Asie, du Pacifique à la Méditerranée.
Les Mongols, le saviez-vous ?, sont allés jusqu'en Autriche et seul un heureux concours de circonstances les empêcha d'atteindre Paris : la mort du Grand Khan obligea les généraux mongols à rentrer dans leur pays pour élire un nouvel empereur. L'Europe n'aurait sûrement pas résisté à l'invasion nomade : aucune armée, aucune place-forte au monde ne pouvait tenir les Mongols en échec.
L'aventure mongole mérite d'inspirer un jeu de rôles. En attendant sa parution (peut-être en 89 ? Ndlr), nous vous proposons de "jouer aux mongols" avec les règles avancées de Donjons et Dragons.
Vous trouverez dans les pages suivantes :
- Des informations sur les Mongols et leurs techniques de combat particulières.
- La procédure à suivre pour créer un personnage Mongol.
- Des idées d'aventures et, plus loin (p. 42), un scénario : la Guerre du Vampire.
- Une règle volontairement très simple pour jouer les batailles.

LA SUPERIORITE MONGOLE

Un cheval robuste, un arc qui porte loin : voici les deux avantages du guerrier mongol sur le sédentaire. Il faut également mentionner sa frugalité et son endurance. En Mongolie, la température varie de -40° en hiver à +50° en été. Le bétail constitue la seule ressource. Une gelée tardive (désastre blanc), des pluies diluviennes (désastre noir) suffisent à décimer les troupeaux, ce qui provoque de terribles famines. Vivre dans de telles conditions prépare un peuple à assumer son destin de conquérant.

"Ce sont les gens au monde qui plus durement supportent fatigue, font la plus faible dépense et se contentent d'un petit manger ; et voilà pourquoi mieux sont que d'autres pour conquérir cités, terres et royaumes."
(Marco Polo)

Quand l'existence est rude, la vie humaine a peu de prix : ainsi parle Genghis Khan :

"Le devoir des Mongols est d'accourir à mon appel, d'obéir à mes ordres, de tuer qui je désigne.
- Celui qui ne m'obéit pas aura la tête séparée du corps.
- Le chef incapable sera tué.
- Le messager-flèche qui s'enivre sera tué.
- La sentinelle inattentive sera tuée..."

La liste est longue. La loi mongole punit de mort le moindre délit. Même la propreté est un crime capital :*"Tu ne souilleras pas l'eau en te lavant".* L'eau est rare, donc sacrée. L'homme qui la gaspille commet un sacrilège.

L'ENTRAINEMENT, LA CHASSE

La vie quotidienne du Mongol est déjà un entrainement pour la guerre.

L'enfant prend sa première leçon d'équitation à l'âge où il sait à peine marcher. Par la suite, il apprend le tir à l'arc et le combat à mains nues. Des compétitions organisées tous les trois ans opposent les jeunes guerriers.

Gengis Khan est l'inventeur du "jeu de la guerre" : en simulant des batailles, les cavaliers mongols apprennent à évoluer en formations serrées. Le jeu enthousiasme les guerriers, au point que leurs officiers doivent souvent intervenir pour les empêcher de se blesser.

La chasse est considérée comme un exercice guerrier. Toutes les techniques sont employées : chasse à courre, à l'affût, au piège... Le Mongol abat de ses flèches tout ce qui vit sur terre et dans le ciel, sauf l'Aigle et le Cygne, animaux sacrés. Une fois par an le Khan organise une battue gigantesque. Les chroniques parlent de chasses ayant durées quatre mois et rassemblées cent mille hommes.

Les chasseurs forment un long cordon circulaire qui délimite une vaste région boisée aussi étendue qu'un département français. Pendant des semaines, ils avancent au son des tambours, en refoulant le gibier devant eux. Ils portent leur armement de guerre mais ne peuvent utiliser qu'un bouclier de rameaux entrelacés. Aucune bête doit s'échapper, ni être blessée. Ours, sangliers, loups, cerfs voient leur espace vital se réduire inéxorablement. Ils s'entredévorent ou tentent désespérément de briser le cercle. Les guerriers doivent débusquer et repousser ces bêtes enragées en franchissant les montagnes, les gouffres, les rivières. Des officiers marchent derrière les hommes pour vérifier qu'aucun animal ne s'échappe. De plus ils observent attentivement les "tactiques de guerre" employées.

Quand le gibier est enfermé dans un espace de quelques hectares, les tambours retentissent et le Khan pénètre dans le cercle de mort ; Il ouvre la chasse en tuant un ours, un tigre et un puissant sanglier. Puis il regagne son trône installé sur une montagne et regarde ses hommes rivaliser d'adresse. La chasse prend fin quand tout le gros gibier a été tué. Les jeunes animaux sont épargnés.

L'ARMEE INVINCIBLE

Composition

L'armée possède un service de reconnaissance qui précède son avance de plusieurs centaines de kilomètres. Sa mission est double : espionnage et propagande démoralisatrice chez les peuples ennemis.

Le gros de l'armée se compose d'une cavalerie lourdement cuirassée et d'une cavalerie légère équipée de l'arc et du lasso. La première est destinée aux attaques de rupture, la seconde reconnait la position de l'ennemi, le harcèle, l'enveloppe et le poursuit quand il se débande.

Gengis Khan a constitué un corps de génie qui emprunte ses techniques aux chinois et aux musulmans. Il dispose de machines de guerre telles que balistes, trébuchets, catapultes lancant des pots de naphte enflammée, etc. Un corps de sapeurs est chargé de construire des ponts, creuser des galeries de sape, détourner les rivières ou provoquer des inondations.

Des messagers montés sur les meilleurs chevaux transmettent les ordres du Khan. En pays conquis, ils changent de chevaux dans des relais situés tous les cinquante kilomètres. Ils peuvent en parcourir trois mille en dix jours.

Organisation et commandement

L'armée est divisée en détachements de dix, cent, mille (gourane) et dix mille guerriers (tourane). La discipline est stricte, les chefs vénérés et obéis sans discussion. Gengis Khan sait utiliser au mieux les capacités de ses hommes :

"Je donnai, dit-il, le commandement des troupes à ceux qui joignaient l'esprit et la bravoure ; d'autres étaient actifs et alertes, je leur confiai le soin des camps ; quant aux lourdauds, je leur faisais mettre le fouet à la main et ils allaient garder le bétail".

Tactique et stratégie

Les campagnes mongoles sont soigneusement préparées et planifiées. Le général tient compte des renseignements fournis par les marchands et par des nuées d'espions infiltrés.

Composée essentiellement de cavaliers, l'armée peut franchir plus de cent kilomètres par jour. Plusieurs corps indépendants progressent séparément vers l'objectif, tout en restant en contact grâce aux messagers. L'armée peut ainsi se déployer sur d'immenses territoires et se réunir pour surprendre l'adversaire en l'encerclant de tous les côtés.

Sur le champ de bataille la cavalerie légère engage le combat. Elle attaque et s'enfuit pour revenir aussitôt à la charge. Son but est d'affaiblir l'ennemi et de l'amener à rompre ses rangs. La cavalerie lourde cherche à disloquer l'armée ennemie par des charges frontales ou enveloppantes.

Le général transmet ses ordres à distance par des fanions de diverses couleurs. Une ruse classique est de feindre la fuite pour attirer l'ennemi dans une embuscade. S'enfuir ne signifie pas nécéssairement rompre le combat : le cavalier nomade est assez adroit pour se tourner sur sa selle en plein galop et décocher ses flèches sur l'ennemi qui le poursuit.

CONSEILS DU CHEF-DE-DIX OGODEI

1) Evitez de passer et de repasser devant un feu de camp. Si l'ennemi est dans les parages, il vous tirera dessus comme en plein jour.

2) Si vous craignez une attaque de nuit, allumez votre feu trente mètres en avant du camp. Non seulement l'ennemi ne vous verra pas, mais il fera une cible parfaite dès qu'il s'approchera des flammes.

3) Placez des brindilles sèches autour de votre camp. Elles craqueront sous les pas des "égorgeurs de sentinelles".

4) Vous vous arrêtez à l'entrée d'un défilé, flairant l'embuscade. Pour vous en assurer, tirez sur l'oreille de votre cheval : il va hennir et si les chevaux de l'ennemi sont mal dressés, ils lui répondront.

5) On vous a laissé pour mort sur le champ de bataille. Quand vous reprenez vos esprits, vous entendez un bruit de galop qui se rapproche : l'ennemi revient achever les blessés après avoir poursuivi votre unité en déroute. Inutile de penser à fuir avec votre jambe cassée, mais ne vous affolez pas ! Arrachez les entrailles d'un guerrier ou d'un cheval mort et répandez-les sur votre ventre. On croira que cette purée sanglante sortira de votre abdomen. Avec un peu de chance, l'ennemi ne prendra pas la peine de vous donner le coup de grâce.

6) Vous chevauchez dans la steppe russe quand vous apercevez au loin trente cavaliers en manteaux écarlates : la Garde Rouge du Prince Nevski le cruel ! S'ils vous repèrent, vous êtes un homme mort... et la plaine s'étend à perte de vue, sans le moindre bouquet d'arbre où se cacher. Obligez votre cheval à se coucher, allongez-vous dans l'herbe et priez le ciel bleu pour que les chrétiens ne passent pas trop prêt.

FUITE ET EMBUSCADE

Un petit détachement provoque l'ennemi et prend la fuite. Il entraine ses poursuivants sur une colline. Arrivé au sommet, l'ennemi s'aperçoit que des forces considérables l'attendent juste derrière la crête.

Variantes : attirer l'ennemi dans un bois, un défilé, une ville en ruine..., n'importe quel lieu propice à l'embuscade. Cette ruse est classique et un chef averti se montre très prudent en poursuivant l'ennemi. D'où l'invention d'une ruse au second degré : la fausse embuscade.

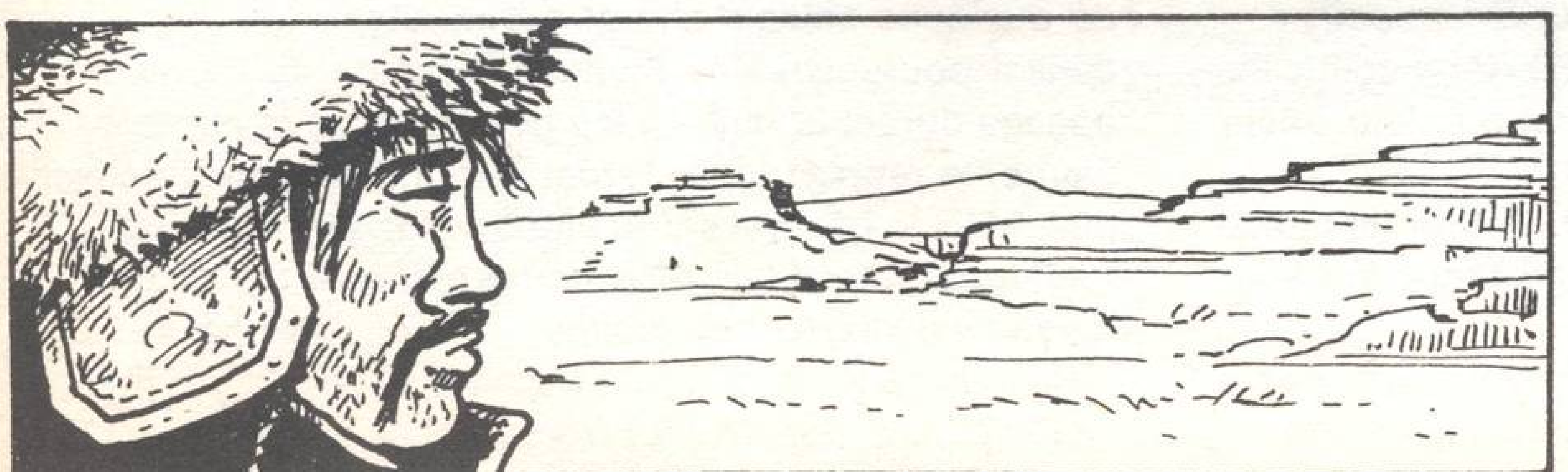
FAUSSES EMBUSCADES

D'abord une règle que tous les officiers de cavalerie devraient connaitre: lorsque l'ennemi est inférieur en nombre, on doit l'attaquer avec toutes les forces dont on dispose pour n'avoir qu'un seul coup à frapper. Si l'ennemi est supérieur en nombre, il faut le harceler et ne risquer dans les combats qu'un petit nombre de cavaliers à la fois.

Fidèle à ce principe, le chef-de-dix Alsagur envoie son vieil ami Tosaka reconnaitre les abords d'une forteresse chrétienne. Tosaka part avec trois cavaliers. Pendant ce temps, que fait Asalgur des cinq hommes qui lui restent ? En chef avisé, il les poste dans un petit bois et organise une contre-embuscade pour protéger la fuite de Tosaka, qui est inévitable.

En effet Tosaka survient ventre à terre, poursuivi par trois cents chevaliers teutoniques bien décidés à casser du Mongol. Comme ils se dirigent vers les bois, les cavaliers d'Asalgur se montrent à la lisière. Le chef des Teutoniques pense : embuscade ! Ces quelques hommes peuvent trahir la présence de forces plus nombreuses. Il interropt la poursuite.

Tosaka rejoint ses compagnons. Tout le détachement prend le large avant que les Teutoniques comprennent qu'ils ont été roulés. La fausse embuscade rend de grands services au chef d'arrière-garde. Elle lui permet de retarder l'ennemi tandis que le gros de l'armée fait retraite.



Créer un Personnage Mongol



Les guerriers mongols sont au moins du 4° niveau. Un joueur tirera un guerrier 5°, ou de plus haut niveau s'il s'agit d'un officier.

- Tout guerrier possède une monture et plusieurs chevaux de remonte. Le Mongol peut manger et même dormir à cheval. S'il est poursuivi, il se retourne sur sa selle et tire sur ses poursuivants sans subir de malus.

- Le Mongol choisit ses armes offensives parmi les suivantes :

Arc composite mongol : dom : 1-8, portée jusqu'à 500 mètres. Cet arc porte beaucoup plu loin que les autres armes de jet. Aussi, quand les Mongols s'approchent de leurs ennemis en terrain découvert, ils peuvent commencer à tirer un round de combat avant leurs adversaires.

Lasso : permet de maitriser l'adversaire et de le désarçonner. Un personnage visé peut couper la corde en réussissant un jet "pour toucher" avec une arme tranchante.

Hache légère : pouvant être lancée : dom : 1-6

Javelot : dom : 1-6

Lance de choc : dom : 3-9

Sabre courbe : dom : 1-8

Masse d'arme : dom 1-6

Le Mongol porte un casque en feutre, cuir et métal, une armure de cuir ou une cotte de maille. Le bouclier est rarement utilisé car il gêne le tir à l'arc.

L'équipement du guerrier comprend également : bottes, guêtres, manteau de fourrure, chemise de soie grossière portée à même la peau (la soie ne se déchire pas sous la pointe des flèches et facilite leur extraction), lime pour affûter les pointes des flèches et vivres (viande conservée sous la selle, thé en brique, lait désséché, alcool de lait).

Maintenant votre personnage est prêt pour l'aventure. Mais avant de partir à la conquête des pays civilisés, écoutez les conseils du vétéran Ogodeï et prenez-en de la graine ! Ogodeï ne sera pas toujours là pour vous dire ce qu'il faut faire...

QUELQUES NOMS MONGOLS

Bagatür : le fort, Bator : le héros, Bökö: le lutteur, Bügen : le vieillard, Burgurtchi : l'infaillible, Doktsin : le terrible, Kirirtuk : le rancunier, Mergen : l'habile, Sayin : le bon, Setchen : le sage, Süke : la hache, Sum : la flèche, Timür : le fer

DEUX MINI-AVENTURES

LA GARDE DES BLESSES

Mongols et Musulmans s'affrontent en bataille rangée. Les PJ ont combattu de longues heures en première ligne quand ils recoivent l'ordre de reculer : ils doivent sortir de la mêlée pour assurer la garde des blessés. Ces derniers sont évacués vers la ferme du vieil Hassan, un paysan qui a le malheur d'habiter près du champ de bataille. Les Mongols ont épargné le vieillard et ses enfants car ils obéissent aux ordres et savent se rendre utiles.

La ferme est bâtie au sommet d'une colline boisée. Si la lutte fait rage dans la plaine, l'ennemi ne semble pas vouloir attaquer cette position escarpée, située à gauche et en retrait de la ligne de bataille. Mais un détachement musulman s'est embusqué dans un bois proche de la ferme. Quand la vigilance des PJ se relâche, le vieil Hassan dénoue son turban et l'attache à une fenêtre : c'est le signal de l'assaut. Les guerriers s'élancent vers la ferme tandis que les fils du fermier attaquent les personnages avec des armes dérobées aux blessés. Si les PJ demandent des renforts (en envoyant un messager ou par signaux optiques) le commandement mongol répond simplement : "tenez bon !"

Un éléphant de guerre se détache de l'armée ennemie pour escalader la colline. Il porte quatre archers protégés par une tour et un cormac armé d'une longue pique. Ses défenses sont aiguisées comme des sabres et ses oreilles peintes en rouge vif le rendent encore plus effrayant. Quand l'éléphant atteint le sommet de la colline, le commandement mongol envoie une centaine de cavaliers au secours des PJ. Les personnages tiendront-ils jusqu'à l'arrivée des renforts ?

L'éléphant est capable d'arracher la toiture de la ferme ou d'enfoncer les murs à grand coup de boutoir. En face d'un tel monstre, les chevaux s'emballent et les plus braves guerriers sont saisis d'effroi. Mais l'éléphant n'est pas une arme fiable. Avant la bataille, son cormac lui fait boire une bonne quantité de vin pour le rendre plus combatif. L'alcool n'empêche pas toujours l'animal de céder à la panique et de se retourner contre son camp.

A chaque événement susceptible d'affoler l'éléphant, son cormac a 14 chances sur 20 de le maitriser. S'il est tué, un archer peut prendre sa place mais ses chances de maîtriser la bête ne dépassent pas 8 sur 20. Un jet de dé s'impose dans les conditions suivantes :
- Les PJ tirent des flèches enflammées sur l'éléphant.
- Ils poussent les chameaux de la ferme à la rencontre de l'éléphant (les pachydermes ne supportent pas leur odeur et leurs cris).
- Enfin, à partir du moment où l'éléphant a perdu la moitié de ses points de vie, chaque nouvelle blessure est susceptible de l'affoler.

Si le cormac manque son jet de dé, l'animal échappe à tout contrôle : il galope d'un bout à l'autre du champ de bataille comme un vaisseau désemparé dans la tempête. Son cormac n'a qu'un seul moyen d'arrêter sa course folle: l'abattre en lui enfoncant un clou d'acier dans la nuque à grand coup de marteau...

- Eléphant : DV : 10 ; CA : 6 ; Dom : 2-12, 2-12, 2-12, 2-12, 2-12 ; PV : 75

- Guerriers ennemis : 2° niv ; CA : 5 ; PV : 12.



LE PALAIS ABANDONNE

Le général mongol Djebe vient de perdre une bataille (c'est très rare mais cela arrive...). Ses ennemis musulmans restent maitres du champ de bataille au terme d'une rude journée de combat. Mais la fatigue les empêche de poursuivre les Mongols qui se replient en bon ordre.

Tandis que les vainqueurs plantent leurs tentes dans la plaine, l'armée de Djebe gagne les hauteurs. Les Mongols font halte dans un palais qu'ils ont dévasté quelques jours auparavant. Djebe n'a pas l'intention de s'y attarder : il veut profiter de la nuit pour se mettre hors de portée de l'ennemi. Après le repas du soir, tous les guerriers remontent en selle, sauf les PJ : leur mission est d'entretenir les feux pour faire croire à l'ennemi que les Mongols sont toujours là. A l'aube, ils pourront quitter leur poste et rejoindre l'armée de Djebe.

Une longue nuit commence. Du palais, les personnages voient les lumières du camp musulman. Des bruits suspects leur font croire qu'une attaque se prépare. Ils s'attendent à tout moment à être encerclés, mais c'est de l'intérieur du palais que vient le danger : quelques gardes et serviteurs se sont cachés dans les ruines pour échapper aux Mongols. Quand ils s'apercoivent que l'armée a plié bagage et que seuls les PJ restent en arrière, ils sortent de leur retraite pour les attaquer. Le bruit attire une bande de hyènes menée par une goule. Chaque fois qu'un homme tombe, une hyène sort des ténèbres et emporte le corps. A la fin du combat, toute la bande se jette sur les guerriers encore valides. Gardes et PJ ont intérêt à s'allier pour repousser les hyènes. Les personnages doivent rester vigilants car les musulmans les trahiront une fois le danger écarté.

Le jour se lève enfin. Si les PJ sont encore au palais, ils constatent que le camp ennemi est désert, à l'exception de quelques soldats chargés d'entretenir les feux : renoncant à poursuivre les Mongols, le gros de l'armée a plié bagage durant la nuit. Si les personnages sont partis avant l'aube, le rapport qu'ils feront à Djebe sera faux ou incomplet. Mais le général saura vite que les PJ ont menti...

- Gardes : deux fois plus nombreux que les PJ mais leur niveau est inférieur de moitié.

- Hyènes : DV : 3 ; CA : 7 ; Dom : 2-8

- Goule : DV : 2 ; CA : 6 ; Dom : 1-3, 1-3, 1-6.

les batailles

Vos personnages sont pris dans une bataille ! Que leur arrive-t-il ? Que peuvent-ils faire ? Prévue pour les Mongols, cette aide de jeu est utilisable avec tout personnage et tout système de jeu.



PJ OFFICIERS

Les PJ se sont distingués par leurs exploits et ont été nommés officiers. Pour savoir s'ils ont des qualités de chef, on va déterminer leur score de *Stratégie* et de *Commandement.*

- Le score s'un personnage en stratégie est égal à son intelligence. Il ne varie pas au cours d'une même partie.

- Au départ le score en commandement est égal à sa sagesse, mais il varie au cours de la partie : il augmente si le PJ prend une bonne décision, il diminue si le prestige du personnage baisse.

Pour réussir un jet de commandement ou de stratégie, il faut lancer un d20 (ou un d100 pour les jeux utilisant les pourcentages) et obtenir moins que son score.

EXEMPLE : Des soldats affamés veulent tuer leurs chevaux pour les manger. L'officier Ogodeï veut les en empêcher. Il a 8 en commandement. Il lance le dé et obtient 6 : les hommes épargnent les bêtes.

LE SORT DES ARMES

Quand un officier PJ lance ses hommes au combat, il fait un jet de stratégie avec un malus / bonus qui dépend du rapport de force :

le combat :	3 contre 1	2/1	3/2	1/1	2/3	1/2	1/3
le jet :	+9	+6	+3	0	-3	-6	-9

Si le jet est réussi, les soldats du PJ remportent le combat. A moins que le MJ n'en décide autrement, leurs pertes sont négligeables et leur vivtoire est définitive : les cavaliers mongols poursuivent l'ennemi en le criblant de flèches sans lui laisser la moindre chance de se ressaisir.

Si le jet est manqué, les troupes du PJ reculent. Le MJ lance un d100 pour déterminer le pourcentage des pertes mongoles (tempérez le résultat par du bon sens). Nous conseillons au maître de cacher le résultat du jet : il pourra arrondir le résultat et simplifier les calculs sans avoir de

compte à rendre aux joueurs.

Quand les Mongols reculent, l'officier fait un jet de commandement. Réussi : le PJ peut rassembler ses hommes pour un nouvel assaut ou se replier en bon ordre. Manqué : c'est la débandade.



DIVISION DU COMMANDEMENT

Si toutes les forces des PJ sont rassemblées en un point, ils ont intérêt à unifier le commandement : le personnage qui a les meilleurs scores dans les compétences "commander" et "stratégie" lancera les dés.

Si les troupes du PJ sont divisées et que les obstacles rendent impossible la transmission des ordres par fanion, les personnages doivent se répartir le commandement. Ils peuvent également déléguer leurs pouvoirs à des officiers PNJ.



AU COEUR DE LA MELEE



Un PJ n'est pas obligé de s'exposer quand il dirige ses troupes : il peut rester à l'arrière et transmettre ses ordres en élevant des fanions. Mais le MJ doit avantager un personnage qui prend des risques en lui accordant des bonus pour ses jets de commandement et de stratégie. Si un PJ choisit de combattre en première ligne, utilisez la table suivante pour savoir ce qui lui arrive :



d10 ; Sequence de combat ; Durée en rounds

1 Le PJ affronte un soldat ennemi ayant 10PV **(d4)**
2 Le PJ affronte un soldat ennemi indemne **(d4)**
3 Deux soldats, ayant perdus la moitié de leurs PV **(d4)**
4 Deux soldats indemnes **(d4)**
5 Le PJ affronte un soldat pendant 2 rounds. Au début du troisième, un second adversaire l'attaque traitreusement par derrière **(d4+2)**
6 Quatre soldats encerclent le PJ **(d4+2)**
7 "Garde-toi à droite !" crie un guerrier mongol au PJ. Ce dernier se retourne juste à temps pour voir un cavalier ennemi le charger, lance en avant **(d4+2)**
8 Un homme couché parmi les cadavres se relève pour trancher les jarrets du cheval du PJ. S'il y parvient, trois soldats ennemis se précipitent sur le personnage désarçonné **(d4+2)**
9 Le porte-étendart de l'unité ennemie se trouve à portée de flèches ! **(2 rounds)**
10 Le PJ et un chef ennemi se croisent dans la mêlée. Ce dernier défie le personnage : "Dis à tes hommes de s'écarter et voyons lequel de nous deux fera mordre la poussière à l'autre !" **(à la discrétion du MJ)**

La table donne au MJ quelques indications pour improviser une courte séquence, sorte de plan rapproché sur le secteur du champ de bataille que le personnage voit de ses propres yeux. Au cours d'une séquence, les hasards de la mêlée mettent le personnage aux prises avec un ou plusieurs adversaires. Il doit les affronter seul (sauf si le MJ en décide autrement). ses hommes font ce qu'ils peuvent pour le rejoindre, mais dans l'immédiat, le PJ est livré à lui-même. A la fin de la séquence, le personnage est dégagé par ses hommes, ou la mêlée le sépare de ses adversaires.

LA DEBANDADE

Lorsqu'une unité dirigée par un PJ se trouve anéantie ou fuit devant l'ennemi, le MJ utilise la table suivante pour fixer le sort du personnage (d10).

1 Le PJ est encerclé par quatre soldats ennemis. Il doit en abattre un avant de pouvoir s'enfuir
2 Même situation qu'en 1, mais le PJ n'est pas complétement isolé : un soldat mongol combat à ses côtés
3 Le PJ est aux prises avec un soldat ennemi. Au deuxième tour de combat, un deuxième ennemi arrive en renfort, au troisième tour, un troisième... La seule chance du personnage est de rompre le combat avant de succomber sous le nombre.
4 Le PJ livre un combat désespéré contre l'ennemi qui l'assaille de tout côté. Il voit passer cinq cavaliers mongols qui s'enfuient au galop. Si le personnage réussit un jet de commander, ils tournent bride pour lui porter secours.
5 Le PJ reçoit un coup qui brise son casque et entaille son cuir chevelu. Son adversaire, escrimeur adroit et vicieux, ne lui laisse aucun répit. Le PJ doit se débarrasser de lui en faisant tous ses jets de dés avec un malus de -3 car du sang coule devant ses yeux.
6 Le PJ s'enfuit à bride abattue. Un d4 cavaliers le prennent en chasse.
7 Un projectile frappe le casque du PJ, qui s'évanouit. Quand il reprend connaissance, un soldat ennemi, debout devant lui, lève son arme pour l'achever. Le personnage a perdu ses armes mais il peut parer le coup avec un tronçon de lance qui se trouve à portée de sa main...
8 Le cheval du personnage s'abat, criblé de flèches, son cavalier roule sur le sol au milieu des cadavres. Le PJ a intérêt à attendre le passage de la vague d'assaut ennemie pour se relever. Il a alors une chance sur deux de s'emparer d'un cheval démonté qui erre sur le champ de bataille.
9 Un des guerriers les plus populaires de l'armée tombe aux côtés du PJ. "Abandonne-moi et fuis !" dit-il au personnage. Si ce dernier prend le blessé en croupe, il risque d'être rejoint par les cavaliers ennemis. Mais s'il sauve la vie du guerrier, il gagne un grand prestige aux yeux de ses hommes.
10 Un chef ennemi poursuit les PJ avec cinq cavaliers. Ils veulent le capturer vivant pour l'interroger.

réalisé par l'équipe des
Hardis Mongols :
Philippe Alliot
Alexis Lang
Frédéric Lascombes
Stéphane Truffert




JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer
SIEGE
CROISADES
SAMOURAÏ
mai 68
CAPITAINE
COSMOS
Cry Havoc
En 89, ce sera aussi:
Fief 2
ZARGOS
YOM
KIPPUR
DRAGON NOIR
OKINAWA
VIKING
LITTLE
BIG HORN
COLONISATOR
Des jeux EUROGAMES distribués par
REXTON S.A. 32 rue Brancion 75015 PARIS
(1) 45 32 86 86



Parchemins

les delaisses de Morteplaine

Nous, Délaissés de Morteplaine,
Terrassés par votre maladie,
Nous nous sommes enfuis
Loin des nôtres.
Ce soir, animés par la haine
Nous reviendrons tous
Pour bâtir un bucher... le vôtre!"
7° chant de la nuit

"Le nom de Morteplaine se perd dans la nuit des temps ; plus précisément, il remonte à la troisième guerre d'Os-Strike ; Auparavant, la région portait le nom de Dorchy. Ce n'est qu'après 27 ans de combats sans pitié que le seigneur Drete fût déclaré vainqueur. Cet affrontement est encore connu de nos jours comme une des guerres ayant fait le plus de victimes (plusieurs millions !). C'est quelques années plus tard que l'on rebâptisa la contrée en souvenir des morts : cet immense champ de bataille de 3000 kilomètres carrés s'appellerait Morteplaine.

Très rapidement un groupe de neuf sorciers (dont les noms sont aujourd'hui légendaires) s'installa dans la toute nouvelle ville de Turtyplo. Ils affirmèrent que la terre de Morteplaine, enrichie par le sang des victimes des guerre, était un lieu des plus propices à l'exercice de leur fonction. Après quelques négociations (et quelques charmes) ils reçurent l'autorisation de bâtir une école de sorcellerie.

L'édification de cette bâtisse fût des plus surprenantes ; en 37 jours, les neuf mages construisirent les fortifications, les divers bâtiments ainsi qu'une tour de 463 mètres de haut qui permettait d'observer, par temps clair, toute la surface de Morteplaine. La renommée de cette université des sciences occultes se répandit à la vitesse de l'éclair. En quelques années, toutes les personnes qui utilisaient une quelconque forme de magie furent invitées à venir étudier à Morteplaine.

Le système d'admission était fort simple : les novices devaient verser une somme d'argent, les sorciers, clercs... de rangs élevés devaient eux offrir un sortilège de leur composition à l'école. Très vite, une formidable bibliothèque s'organisa et l'école devint un grand centre d'étude.

Parallèlement, la population d'abord effrayée, finit par se rapprocher de "Torobota" (le nom de l'université). La prospérité du commerce évita toute tension avec les étudiants qui laissaient parfois s'échapper, par mégarde, une de leur expérience ratée au milieu de Turtyplo !

Malheureusement, alors que l'école arrivait sur ses 800 ans d'existence, une épidémie se déclara au sein de la population. La maladie, de nature inconnue, ne laissait aucune chance aux personnes atteintes. En très peu de temps, Torobota fût attaquée en procès. Les sorciers, blessés dans leur honneur, refusèrent d'aider les malades. En quelques mois, la maladie surnommée "agonie galopante" fit des centaines de victimes. Dès qu'une personne présentait un symptôme de contagion, elle était isolée dans un des grands édifices prévus à cet effet à l'extérieur de la ville. Nuit et jour, les cris d'agonie, les pleurs résonnaient dans toute la plaine. Certains malades décidèrent de partir à la recherche d'un clerc suffisamment puissant pour les aider... Ils ne revinrent jamais.



EXHUMES



PARCHEMINS EXHUMES est une rubrique bimestrielle consacrée au décryptage d'antiques grimoires fantastiques décrivant lieux, créatures et objets merveilleux.



CARACTERISTIQUES AD&D

CA :	2
Mv :	12"
DV :	variable
Att :	3 (morsure / poing / poing)
Dég :	1d4 / 1d4 / 1d4
Spé :	chaque coup porté a des chances d'infliger l'"agonie galopante" (qui ne peut être soignée que par "guérison"). La maladie se développe si un jet de protection à -3 contre la paralysie échoue.
Déf :	armes magiques pour toucher. Immunisés au poison, charme, paralysie, sorts basés sur le froid.
R. mag :	18%
Alig :	loyal mauvais
Int :	variable (7 à 15)

NOTE : les délaissés de Morteplaine ne peuvent pas être tournés ou repoussés par les clercs, nécromants,... La meilleur façon de s'en débarrasser est de leur offrir une "guérison" suivi d'un "exorcisme". Sous leur forme de "coup de vent" le jour, ils ne peuvent être affectés par quoi que ce soit.

Peu à peu, l'épidémie s'enraya et pour plus de sûreté, on décida de brûler les morts ou ceux qui pouvaient être considérés comme tels. Finalement, on immola tous les malades par souci de salubrité ! "L'agonie galopante" semblait donner à ses victimes une certaine résistance à la chaleur car les cris des brûlés persistèrent 5 jours. Le bûcher, lui, mit 40 jours à s'éteindre. Enfin, les rescapés purent recommencer à respirer normalement..

Ce n'est que 10 ans plus tard que le véritable fléau apparut : pendant 40 jours (durée exacte du bûcher) des formes décharnées vinrent hanter les nuits de Turtyplo. La journée ils disparaissaient dans une grande raffale de vent pour ne réapparaître qu'à la nuit tombante. Ces humanoides revenant du royaume des morts n'étaient animés que d'une seule pensée : châtier ceux qui les avaient abandonnés puis massacrés. Ils furent nommés les délaissés de Morteplaine... A partir de divers témoignages relevés, voici une description de ces morts-vivants :

"C'était affreux, ils s'approchèrent de moi en rang serré, je dégainais mon épée pour les repousser mais rien n'y fit : mes coups les traversaient sans les affecter. Leurs coups, leurs morsures n'étaient pas très puissants mais ils emplissaient mon corps de désespoir..."(Samu Gératu, auteur de ces quelques lignes fût emporté trois jours plus tard par l'"agonie galopante" (forme non contagieuse).

On apprit aussi que ces formes résistaient fortement à la magie, à la chaleur et au poison. De plus, certaines s'avérèrent être de très bons magiciennes...

Au bout de 40 jours, ils disparurent laissant près de 200 morts derrière eux. Depuis, tous les ans, ils reviennent pour se venger, frappant au hasard, impitoyablement, ne s'annonçant que par un coup de vent, le jour, ou par un horrible chant la nuit tombée.

Tiré du "Tome III des chants de Morteplaine : les légendes du désespoir" par Maître Soyeux, marchand de légende



"C'était à l'époque où j'allais visiter les ruines, dans ce monde où le soleil ne se lève que pour se coucher. Lors de ma dernière excursion, j'avais remarqué ce piédestal ; simplicité et pureté des formes, dans ce lieu d'objets géométriques mêlant l'excentrique à l'étrange.

Après plusieurs essais, je m'aperçus que le seul moyen de l'ouvrir résidait dans l'utilisation de la force, les mécanismes n'ayant pas supporté les assauts répétés des Eons. Le cache enlevé, je pénétrais dans un espace cubique en pierre, apparemment vide. Je ne perçus la protubérance qu'après plusieurs reptations, et dégageais l'objet du tapis de poussière dont le sol était recouvert.

De retour à mon domaine, je me livrais à une rapide étude de la pièce métallique découverte. L'aspect général était celui d'un écu mais un phénomène ahurissant attira mon attention: sur une face, l'écu était percé d'un rond en son centre, tandis que sur l'autre était découpé une étoile.

Après plusieurs mois de travail acharné sur un projet qui me tenait à coeur, je me retrouvais par une matinée ensoleillée assis à mon bureau en train de m'amuser à faire rouler l'écu entre mes deux mains. Après une dernière virevolte, il se plaqua sur le bureau, la face étoilée visible ; je m'apprêtais à le saisir lorsque j'entendis résonner dans la pièce des paroles que j'avais prononcées un quart d'heure plus tôt. Après une courte méditation je pris l'écu et le retournais à plat, la face percée d'un rond visible : les mêmes paroles résonnèrent à nouveau, mais cette fois-ci dans ma tête.

Malgré une étude approfondie et diverses expériences, je n'ai pu mettre à jour la façon dont cet objet restituait les dernières paroles prononcées en un lieu..."

Extrait des "Mémoires Mémorables" d'Uglass le quantificateur"

INDEX: GRAAL N°1 A 11





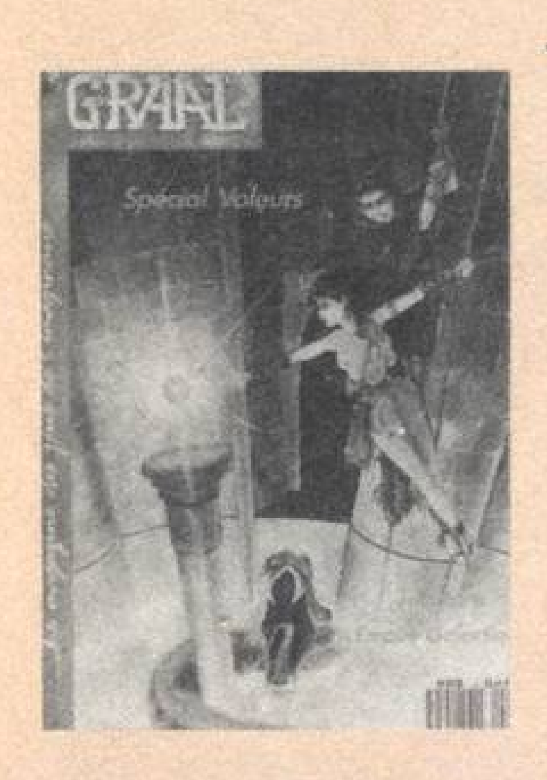
N°2 : Tout sur JRTM et les super-vilains - AD&D : on y revient toujours. *Scé :* AD&D - Cthulhu.

N°5 : Un spécial initiation : banc d'essai des principaux JdR - jeu en encart. *Scé :* RuneQuest, Warhammer Battle.



N°8 : Spécial magie : dans AD&D et dans RuneQuest - importance sociale des magiciens. *Scé :* AD-&D - Cthulhu.



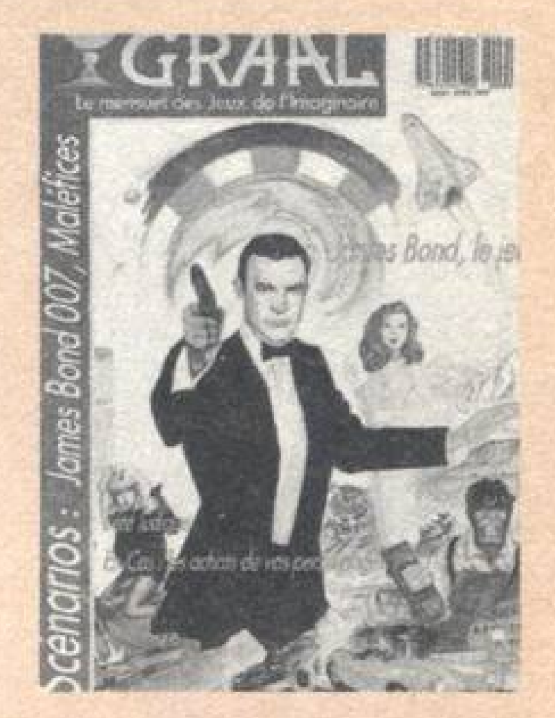


N°3 : Un numéro spécial voleurs ! Leurs organisations, leurs méthodes et deux scénarios.

N°6 : Description détaillée d'une baronnie : Aramrok - le pick-pocket - ambiance dans Cthulhu. *Scé.* Cthulhu, James Bond, AD&D.



N°9 : Son nom est James Bond JdR - les achats de vos personnages. *Scé :* JB 007 - Maléfices





N°4 : La quête du Graal : une mini-campagne pour Cthulhu, RuneQuest, Stormbringer - Cry Havoc et compagnie.

N°7 : Clercs : convertissez, il en restera toujours quelque chose - AD&D : les monstres. *Scé :* AD-&D, RuneQuest, Star Wars.



N° 10 : La Cité Mouvante, 1° partie de la description d'un peuple du désert - les rencontres. *Scé :* AD&D, RQ, Cry Havoc.



COMMANDEZ NOS ANCIENS NUMEROS ! 25f par exemplaire

GRAAL DONNE DU PUNCH A VOS AVENTURES...

ABONNEMENT 6 NUMEROS : **125F**

ABONNEMENT 12 NUMEROS : **225F**

SANS BLAGUE ?

Je désire m'abonner à GRAAL pour 6 numéros ☐ pour 12 numéros☐ ; je dé commander : la reliure☐ GRAAL n° 1☐ n° 2☐ n° 3☐ n°4☐ n° 5☐ n° 6☐ n° 7☐ n° 8☐ n° 9☐ n° 10☐

NOM : **PRENOM :**

ADRESSE :

CODE POSTAL : **VILLE :**

Libellez vos chèques à l'ordre de Socomer et envoyez-les à Socomer Editions, 35 Simart, 75018 Paris. Si vous habitez à l'étranger, veuillez nous contacter.

N'ABIMEZ PAS VOS GRAAL ! PHOTOCOPIEZ-MOI !



Règles Officielles de Avancées Donjons & Dragons®

SCENARIO

LA GUERRE DU VAMPIRE

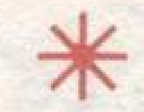
Les personnages sont des officiers Mongols (ou de n'importe quel autre peuple, suivant les besoins de votre campagne) et, à la tête de cinq mille hommes, s'enfoncent dans les Carpathes où ils affrontent l'armée du terrible comte Drakull.
L'intérêt de l'aventure réside dans les responsabilités qui incombent aux PJ. Utilisez les règles de commandement et de stratégie présentées ***p. 35-36.***

INTRODUCTION

Après avoir soumis l'Empire Musulman, les Mongols envahissent la Russie. Ils remportent de grandes victoires, mais jugent nécessaire de renforcer leur position en proposant une alliance au Voï vode de Valachie.

La Valachie se trouve au nord de l'actuelle Roumanie. Sur cette région montagneuse, d'un accès très difficile, règne un prince orgueilleux et cruel. Il est devenu Voivode de Valachie en exterminant tous les autres barons du pays.

Les Mongols n'impressionnent pas le Voivode. Il repousse dédaigneusement leurs propositions et fait escorter leurs ambassadeurs. Les Mongols furieux, envoient cinq mille cavaliers châtier le Voivode insolent.



LES ENNEMIS DES MONGOLS

Le Voivode de Valachie n'a pas d'armée régulière. Il fait donc appel aux célèbres Chevaliers Teutoniques, défenseurs de l'Occident et ennemis acharnés des Mongols.

Quand le Grand Maître de l'Ordre apprend qu'un détachement mongol envahit la Valachie, il y envoie trois chevaliers et deux mille hommes d'armes. Certes, le Voivode a la réputation d'être un fou criminel, mais les Mongols font courir un grand danger à la chrétienté, et en période de crise, on ne choisit pas ses alliés !

Le corps expéditionnaire teutonique est dirigé par Heinrich le Pieux, assisté d'Herman de Fürstenwald et de Günter de Stralsünd.

HEINRICH LE PIEUX est également surnommé le Boucher de Jérusalem en raison du grand nombre d'infidèles qu'il a tué en Terre Sainte. Insensible à la pitié, il fait exécuter tous les paiens qui tombent en son pouvoir. Il pense que ses soldats doivent le craindre plus qu'ils ne redoutent l'ennemi et dirige ses troupes de l'arrière, en massacrant tous les soldats qui reculent. Heinrich est un ami personnel du Voivode. Avec son accord, il a recruté de force deux mille paysans de Valachie qu'il compte opposer aux Mongols. Il commande également à cinq cent hommes d'armes, des vétérans de Terre Sainte.

HERMANN DE FURSTENWALD est le cousin d'Heinrich mais ne lui ressemble guère. Cet homme pieux et loyal se méfie du Voivode : il le soupçonne à juste titre d'avoir vendu son âme au diable. Toutefois, Herman se soumet aux ordres d'Heinrich qui exerce sur lui une véritable fascination. Herman commande à mille cinq cent hommes d'armes envoyés en Valachie par le Grand Maître des Teutoniques (les cinq cents autres sont aux ordres d'Heinrich).

GUNTER DE STRALSUND fut enlevé à sa famille alors qu'il était à peine en âge de marcher. Il a passé toute son enfance parmi les nomades Alains. A vingt ans, il quitta son peule d'adoption pour devenir chevalier teutonique, mais a toujours gardé la nostalgie de la steppe. Sur le champ de bataille, on reconnait de loin sa barbe et sa chevelure flamboyante, car il se bat sans casque. Il n'hésite jamais à prendre des risques pour sauver un de ses hommes. Ses soldats le savent bien et lui vouent un véritable culte. Günter commande à mille cavaliers Alains qui sont venus se mettre sous ses ordres après leur défaite face aux Mongols.

Les Alains sont un peuple étrange. Comme leurs ennemis les Mongols, ce sont des nomades de la steppe : ils sont à cheval, tirent à l'arc et vivent sous la tente. Mais les Alains ne sont pas asiatiques : leur teint est clair, leurs yeux bleus et leurs cheveux blonds. Ils sont de religion chrétienne.



LE VOIVODE DE VALACHIE

Le Voï vode de Valachie n'est autre que le célèbre comte Vladimir Drakull, également connu sous le nom de Vlad l'empaleur. Il est devenu maître de la Valachie en exterminant tous les barons de ce pays. Car il ne connait qu'une seule manière de gouverner : la

terreur, un seul moyen : le Pal. On lui doit notamment l'invention de l'empalement par le travers, du pal à bout rond, et du pal en or massif réservé aux personnages de qualité.

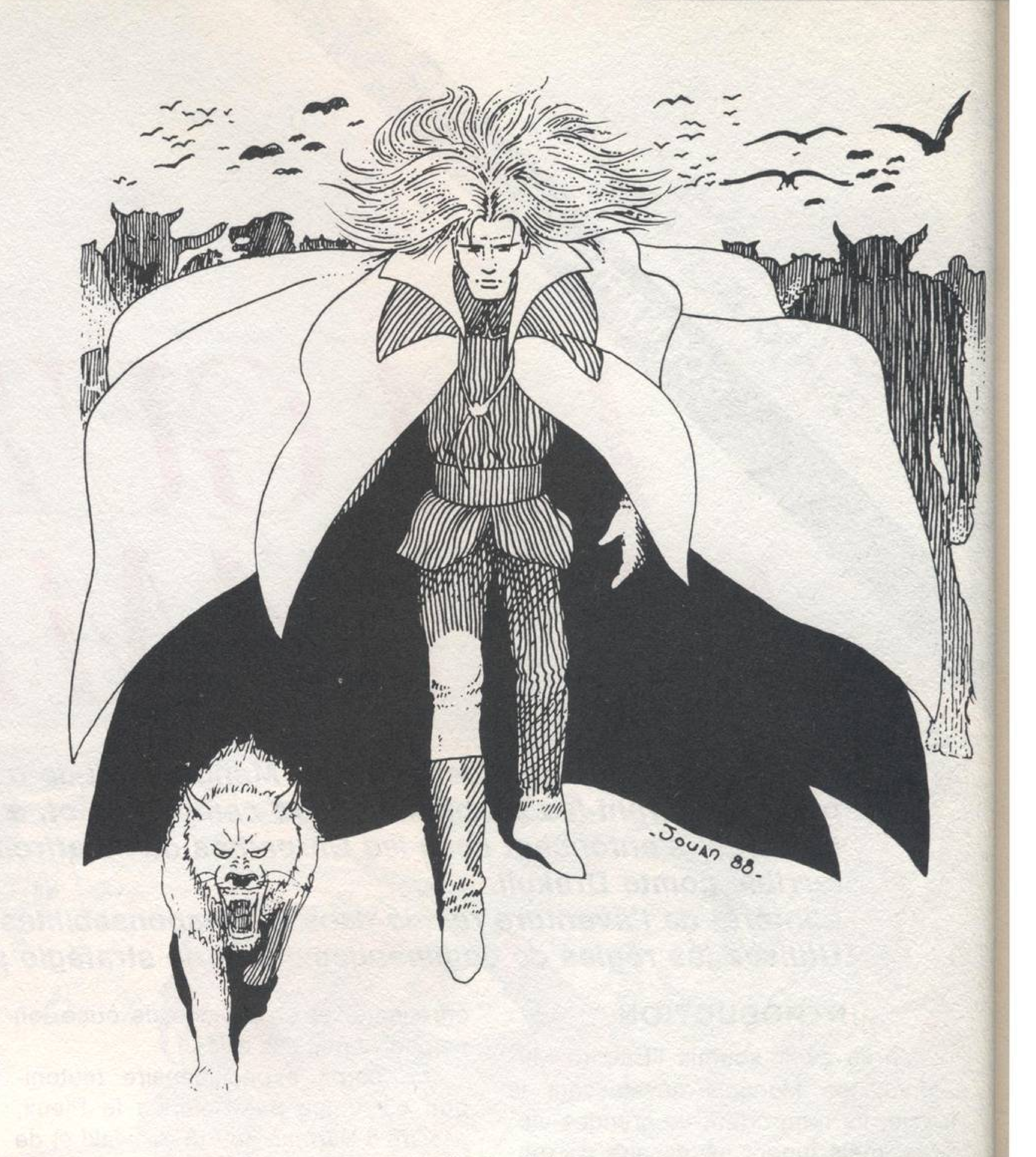
Le Double : bien entendu, le Comte Drakull est un vampire. Son cadavre gorgé de sang frais dort dans une crypte de son château sans jamais en sortir. Mais le comte peut créer un double capable de prendre n'importe quelle apparence humaine, ou bien celle d'un loup ou d'une chauve-souris. Le double n'aime pas la lumière du jour, bien qu'il soit capable de la supporter. Sous forme humaine, il peut utiliser des armes. Il préfère cependant mordre ses victimes, leur sang étant magiquement transféré au cadavre allongé dans la crypte.

Le double est vulnérable. Amené à 0 PV, il disparait en fumée. Le Comte Drakull peut malheureusement projeter un autre double huit heures plus tard. Dans les circonstances graves, il parvient à projeter trois doubles simultanément. Pour neutraliser définitivement le vampire, il faut pénétrer dans la crypte et détruire son cadavre.

Mort-vivant : un homme tué par un double ou par une créature maléfique aux ordres du vampire devient un mort-vivant. Quelques heures après sa mort, il peut s'animer pour tuer les victimes désignées par son maître. Un mort-vivant peut être mis hors de combat. Amené à 0 PV, il s'effondre, mais se relève quelques minutes plus tard si l'on n'a pas pris la précaution de brûler son corps.

Autres pouvoirs : le Comte Drakull peut endormir ses victimes, obscurcir le ciel et déchainer des tempêtes. Il commande aux chauve-souris, aux corbeaux et aux loups. Il dispose ainsi d'une véritable armée qui espionne et harcèle les Mongols. Chaque soir le Comte Drakull va trouver les chevaliers teutoniques sous l'apparence d'un jeune cavalier revêtu d'un habit vert. Il leur donne de précieux renseignements sur les Mongols sans jamais dire d'où il les tient.

A l'instigation du Comte les alliés ont adopté la tactique de la terre brûlée : reculer devant les Mongols en refusant le combat, détruire systématiquement les villages et les réserves de vivres dont ces derniers pourraient s'emparer.



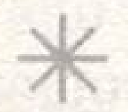


LES MONGOLS

Au départ, les cinq mille cavaliers mongols étaient placés sous les ordres d'un chef unique. Mais il est mort pendant le voyage, tué par une maladie inconnue. Le commandement revient donc aux officiers de grade immédiatement inférieur : les PJ et un PNJ nommé *Ambakaï*. Ils doivent prendre leurs décisions en commun.

En l'absence d'un chef unique, la discorde et l'indiscipline vont se développer dans les rangs mongols. Les PJ seront donc confrontés à un double problème : prendre les bonnes décisions et les imposer à la troupe.

Pour chaque épisode du scénario, on a noté les conséquences possibles d'une décision des PJ : perte de vie humaine, mais aussi baisse de prestige des personnages, qui se traduit par une perte de points de commandement. Un PJ doit tenir compte des pertes en vie humaine. Tous les PJ doivent tenir à jour leur score de Commandement exactement comme leur nombre de points de vie. Ces pertes accumulées pèseront lourd sur l'issue de la bataille finale.



LANCEMENT DU SCENARIO

Le détachement mongol se trouve à trois jours de voyage du château du Voivode. Les troupes progressent péniblement à travers montagnes et forêts, dans une neige qui s'épaissit à mesure que la troupe s'élève. D'innombrables corbeaux survolent l'armée, rasant la tête des guerriers pour reprendre brutalement de l'altitude.

Depuis que les Mongols sont entrés en Valachie, ils n'ont rencontré que des villages incendiés par un ennemi insaisissable. Le mécontentement grandit dans la troupe, attisé par des officiers jaloux de l'autorité des PJ. Le plus virulent est Ambakaï, un homme impulsif et violent.

1° JOUR - LE VILLAGE

Vers midi, les éclaireurs signalent un village qui n'a pas été incendié, ils ont vu des silhouettes humaines dans les rues. A cette nouvelle Ambakaï brandit son sabre vers le ciel :

"A l'attaque ! Exterminons ces paysans et mettons leur village à sac, les hommes en meurent d'envie !"

Si les PJ se rangent à son avis, les Mongols pénètrent dans un hameau presque désert : quelques vieillards impotents sont vite massacrés. Maigre satisfaction ! Soudain une grêle de flè-

ches s'abat sur les Mongols. Postés sur les hauteurs voisines, des archers alains décochent leurs traits avant de s'enfuir vers la forêt. Leur chef, un grand guerrier roux, est le dernier à partir (il s'agit de Günter de Stralsünd).

Si les PJ, prudents, ont envoyé les pelotons de reconnaissance autour du village, Günter comprend que le piège est éventé et les Alains fuient sans combattre. Les personnages se sont comportés en chefs responsables. Leur prestige en sort grandit et chacun gagne un point de commandement. NOTE : tant que les PJ sont d'accord et ne donnent pas d'ordre contradictoires, leur score de commandement varie en même temps du même nombre de point.

Il reste quelques vivres au village : de la viande séchée, des sacs de grains et des tonneaux de bière aigrelette. La viande et la bière sont empoisonnées. Si les PJ ont des soupçons et veulent empêcher leurs hommes de consommer ces denrées ils doivent réusssir un jet de commandement. S'ils n'en font rien, cent guerriers périssent empoisonnés.

LE GUIDE

Après le village, le chemin gravit une pente couverte de sapins. Les personnages enverront probablement des éclaireurs dans la forêt. En cas d'oubli Ambakaï le leur conseillera.

Les éclaireurs reviennent une demi-heure plus tard en portant le corps de leur chef, qui est le frère d'Ambakaï . Un cavalier traine au bout de son lasso un homme vêtu de fourrures:

"Ce couard était embusqué derrière un rocher. Il a abattu Sambudaï d'une flèche en plein coeur !"

Ivan, c'est le nom du meurtrier, est prêt à tout pour sauver sa vie : "Epargnez-moi, dit-il aux personnages. Je connais la région et pourrait vous servir de guide".

Si malgré les appels au meurtre d'Ambakaï les PJ lui laissent la vie, Ivan se montrera un guide efficace et loyal. Mais les PJ déchaineront la colère d'Ambakaï . Ce dernier cherchera l'occasion d'abattre le meurtrier de son frère sans témoin.

Les Mongols s'enfoncent dans la forêt et atteignent une barrière rocheuse. Le chemin emprunte un passage large d'environ cinq cent mètres, bordé de falaises verticales. S'il a été épargné, Ivan donne ce renseignement: "Le défilé se resserre un peu plus loin. Il existe un autre passage moins encaissé mais plus abrupt, à une heure de route vers l'Est.

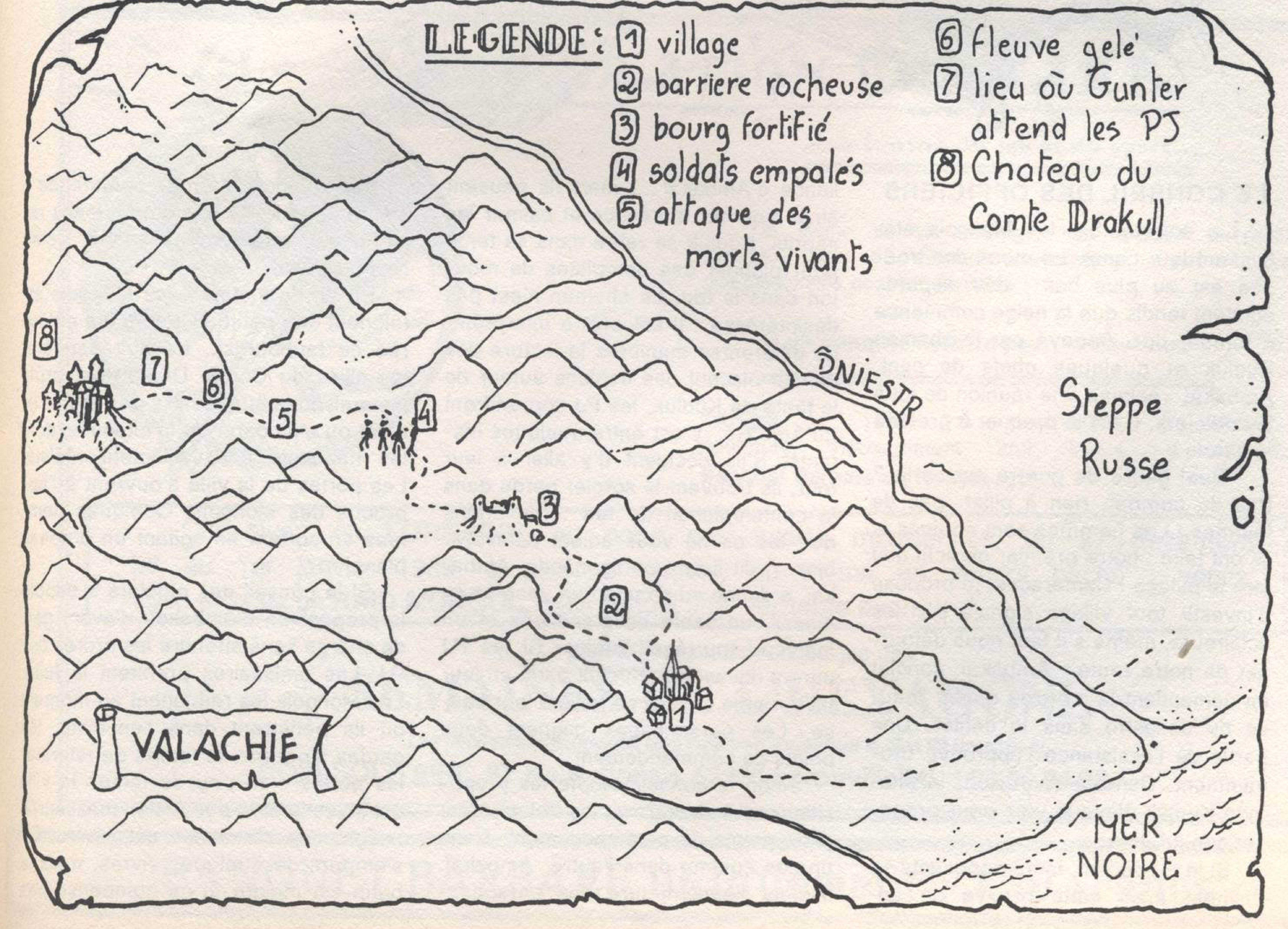
- Aucun intérêt, s'exclame Ambakaï . Cet homme veut nous retarder pour permettre à l'ennemi de nous échapper !"

De nombreux soldats poussent des grognement approbateurs. En voyant les PJ hésiter, Ambakaï les traite de lâches. Il s'engouffre dans le défilé suivi d'un millier d'hommes.

Si les personnages decident finalement de le suivre, Algidaï le vieux guerrier s'insurge : "Nous n'allons pas obéir à cette tête brûlée d'Ambakaï !" Les personnages ont montré leur incapacité à prendre une décision et à s'y tenir. Ils perdent 5 points de commandement.

Ivan n'a pas menti : le défilé se resserre au point que cinq guerriers ne peuvent y chevaucher de front. Caché derrière les crêtes, Heinrich attend les Mongols. Ses paysans font pleuvoir sur la colonne des pierres et des javelots. La moitié des cavaliers périt, le reste parvient à s'échapper et à franchir la passe.

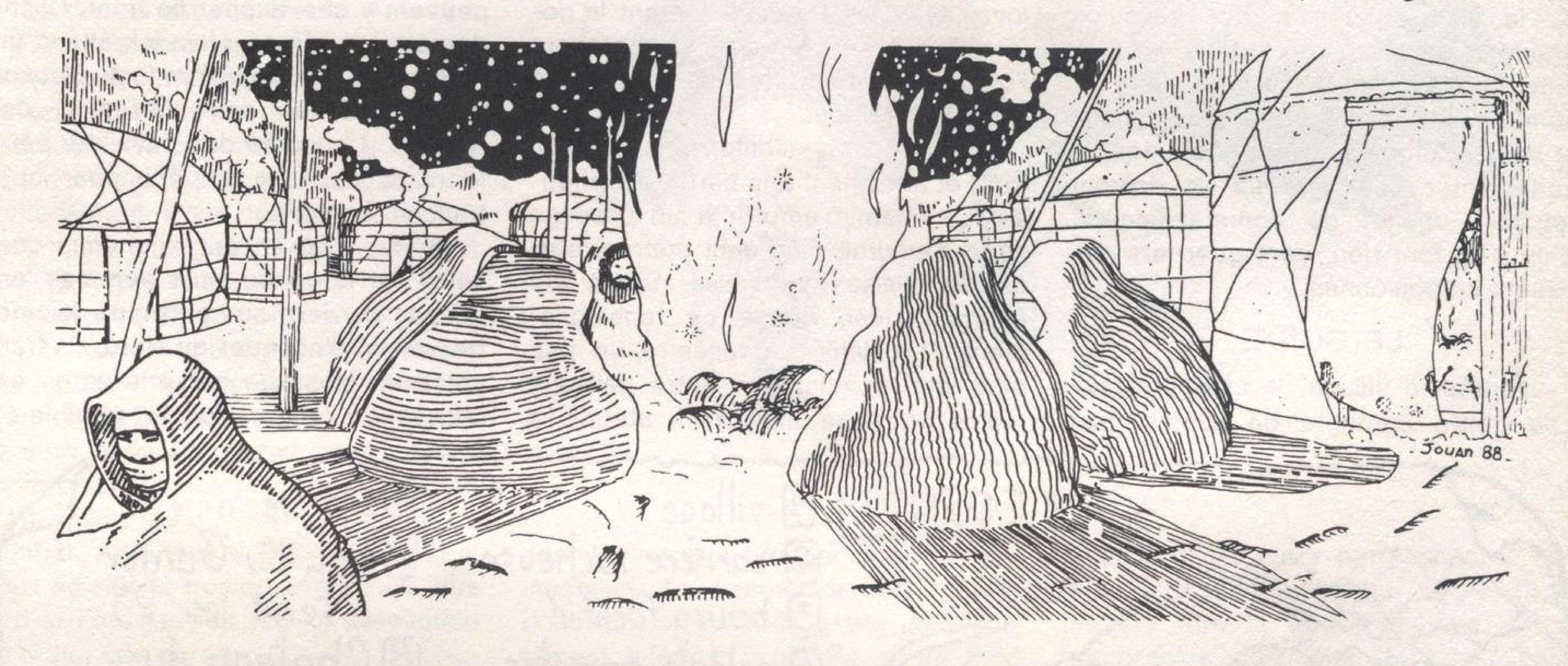
Si les pj prennent le chemin conseillé par le guide, leurs hommes longent la barrière sur plusieurs kilomètres avant d'obliquer au Nord. Ils franchissent l'obstacle par une gorge escarpée. La progression est pénible : à



plusieurs reprises, les cavaliers doivent mettre pied à terre. Vers le soir, ils atteignent une vallée située de l'autre côté de la barrière. Ambakaï les y attend. Il est blessé au front et a perdu la moitié de ses hommes.

En bon orateur, il parvient à se justifier et même à retourner la situation à son avantage : "Si vous m'aviez suivi, tout se serait passé différement ! Nous aurions été assez nombreux pour cribler l'ennemi de flèches et le déloger des hauteurs !" Si les PJ le remettent à sa place d'une réplique cinglante, ils gagnent un point de commandement.

Toutefois, malgré la mauvaise foi d'Ambakaï, certains officiers se laissent convaincre par ses arguments : ils tiennent les PJ pour responsables du désastre.



LE CONSEIL DES OFFICIERS

Le soir tombe, les Mongols établissent leur camp. Le moral des troupes est au plus bas : des disputes éclatent tandis que la neige commence à tomber dur. Appuyé par le shaman Küdlük et quelques chefs de cent, Ambakaï réclame une réunion de tous les officiers. Il est le premier à prendre la parole :

"Quel genre de guerre est-ce-là ? Pas de combat, rien à piller, pas de femmes ! Les hommes sont épuisés et ils ont faim : notre premier objectif doit être le pillage ! Camarades, je propose d'investir tout village signalé par les éclaireurs, même s'il faut nous détourner de notre route." Ambakaï conclut en demandant la mort du guide, "cause du désastre dans le défilé". Une partie de l'assistance l'approuve bruyamment. Dans la confusion, le shaman Küdlük élève la voix pour proposer son arbitrage.

Si le PJ cèdent, leurs opposants se calment mais cette preuve de faiblesse leur coûte trois points de commandement.

Si les PJ se montrent intransigeants, ils risquent une mutinerie. Ambakaï et ses fidèles s'approchent des personnages, sabre au clair... Bientôt, c'est une mêlée générale qui coûte la vie à des centaines de guerriers. Quelle que soit l'issue du combat, les Mongols en sortent affaiblis. Au pire, l'armée se divise en deux troupes égales, l'une rassemblant les partisans d'Ambakaï, l'autre ceux des PJ. La troupe d'Ambakaï tombera dans la première embuscade tendue par l'ennemi et risque fort d'être anéantie.

La solution la plus diplomatique est d'accepter l'arbitrage du shaman. Les PJ n'ont aucune raison de faire confiance à Küdlük (c'est le cousin par alliance d'Ambakaï ...) mais ils peuvent ainsi ajourner la séance et calmer les esprits. Küdlük se retire dans sa tente pour plonger des omoplates de mouton dans le feu. Le shaman n'est pas désintéressé : il est prêt à interpréter de différentes manières la lecture des os. En plaçant des espions autour de la tente de Küdlük, les PJ apprendront qu'Ambakaï y est entré quelques instants. S'ils décident d'y aller à leur tour, ils trouvent le sorcier perdu dans la contemplation du feu : "Je crains que les os ne vous soient défavorables..." dit-il aux personnages. Ambakaï a donné au shaman un vase en or massif, un sabre de grand prix et un manteau fourré d'hermine. Si les PJ offrent davantage, Küdlük parle en leur faveur et le conseil se rallie à leur cause. Les personnages gagnent deux points de commandement.

Sinon le conseil adopte les propositions d'Ambakaï et les PJ perdent deux points de commandement. Dans un cas comme dans l'autre, Ambakaï devient l'ennemi juré des personnages. Il cherchera désormais à les faire assassiner.

*

2° JOUR
LE BOURG FORTIFIE

A l'aube, un soldat affolé réveille les PJ : quatre sentinelles ont disparu sans laisser de traces ! D'autre part, on a retrouvé le vieux guerrier Algidaï mort sur sa couche. Un examen attentif révèlera deux petites marques rouges à la base du cou.

La troupe se met en marche sous un ciel couleur de plomb. L'avant-garde découvre un sinistre spectacle : Les corps des sentinelles disparues, empalées par le travers sur les hautes branches d'un sapin. Malgré l'endurance des Mongols, l'armée commence à s'étirer. Les loups s'attaquent sans relâche aux retardataires et aux éclaireurs isolés.

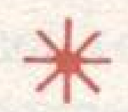
En fin de matinée, les Mongols atteignent une petite ville fortifiée entourée de faubourgs... La nuit dernière, les alliés du Comte Drakull ont brûlé les maisons situées hors des murs. Ils n'ont pu s'emparer de la citadelle, dont les habitants ont vaillament résisté. Les portes de la ville s'ouvrent à l'approche des Mongols. Quelques hommes en sortent en agitant un drapeau blanc.

Si le conseil des officiers a adopté la proposition d'ambakaï, l'avant garde charge sans attendre les ordres des PJ. Les émissaires prennent la fuite. Les Mongols les rejoignent au moment où ils pénètrent dans l'enceinte. les gardes n'ont pas le temps de refermer les portes : en peu de temps la ville est investie et la population massacrée malgré une résistance désespère. On s'empare de quelques vivres, mais le butin est maigre. Il ne compense pas

les pertes, qui s'élèvent à 200 hommes.

Si les PJ ont imposé leur point de vue au conseil et réussissent un jet de commandement, ils peuvent empêcher l'avant-garde de massacrer les émissaires. Ils sauront alors ce que les habitants de la ville ont à leur dire : Sujets du Voivode, ils ont refusé de brûler leur cité malgré ses ordres. Ils veulent maintenant s'allier aux Mongols pour débarasser la Valachie de son tyran. Ils peuvent renseigner les PJ sur la composition de l'armée ennemie, parler des chevaliers teutoniques et des différences qui existent entre eux (Günter supporte de plus en plus mal l'autorité de Heinrich). Ils ignorent que le Voivode est un vampire mais le soupçonnent d'être sorcier.

Dans la ville, cinq cent hommes robustes voudraient combattre aux côtés des Mongols. S'ils ne laissent pas les Mongols entrer dans leurs murs, les habitants fournissent à chaque guerrier deux pains et une mesure de bière. Ce repas inattendu augmente la popularité des PJ, qui gagnent un point de commandement.



APPARITION DU COMTE DRAKULL

L'armée reprend sa route. De sourds grondements retentissent dans le lointain et le ciel s'obscurcit de manière inquiétante. La présence des PJ est requise à l'arrière garde, où une horde de loups harcèle les retardataires.

La colonne mongole s'allonge sur plusieurs kilomètres et les personnages se trouvent assez loin d'Ambakaï lorque ce dernier est rejoint par Körtchi l'éclaireur. Körtchi a vu cinquante guerriers Alains dans un hameau, un peu au Sud de la route. L'ennemi est ivre et ne se méfie pas. Ambakaï ordonne à deux cents cavaliers de le suivre et part au galop, guidé par l'éclaireur.

Quand la nouvelle parvient aux PJ, ils sont stupéfaits : Körtchi l'éclaireur se trouve en leur compagnie depuis plus d'une heure ! En fait l'homme qui s'est entretenu avec Ambakaï est le Comte Drakull. Il a pris les traits de Körtchi pour attirer l'officier mongol dans un piège. Bientôt un messager couvert de sang apprend aux PJ qu'une troupe nombreuse encercle Ambakaï . Il va être écrasé et demande du secours.

L'entretien se déroule à quelque distance de la route où passent les troupes mongoles. Tous les guerriers qui y assistent sont des hommes discrets, dévoués aux personnages. La meilleure chose que puissent faire ces derniers est de tuer le messager : ils pourront alors abandonner Ambakaï sans que personne ne s'indigne.

Les deux cent hommes qui accompagnent l'officier ne sont pas une grande perte : Ils s'agit des soldats les plus indisciplinés de l'armée. Leur disparition, et celle d'Ambakaï , font gagner deux points de commandement aux PJ. Libre à eux de se battre pour sauver Ambakaï , mais cette aventure leur coûtera 800 guerriers.

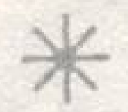
NUIT D'ORAGE

La nuit venue, une terrible tempête secoue la forêt. Des éclairs zèbrent le ciel et un vent glacial, chargé de neige, chasse les sentinelles vers l'abri de leurs tentes. Métamorphosé en chauve-souris, le Comte Drakull vole dans la tourmente. Il lance un sortilège sur le camp : tous les Mongols qui manquent leurs jet de protection s'endorment profondément, malgré le bruit de l'orage. Des loups et des créatures maléfiques se glissent dans les tentes

TECHNIQUE

Serviteur du comte : DV 8+2, CA 4, DOM 2-16, PV 60
COMTE DRAKULL : 1) Sous forme humaine : DV 8+3, CA 1, DOM 5-10, PV 60
2) Loup : DV 6, CA 5, DOM 2-8, PV 48
3) Chauve-souris : DV 3, CA 7, DOM 1-4, PV 20
Comme tous les vampires, le Comte régénère 3 PV par tour de combat et draine deux niveaux d'énergie chaque fois qu'il touche. Mais il peut être touché par n'importe quel type d'arme (ce qui vaut mieux pour les PJ, les armes magiques n'étant pas très répandues chez les Mongols...)
Morts-vivants : DV 2, CA 5, DOM 1-8, PV 14
Heinrich le Pieux : Guerrier 7°, CA 0, PV 40, arme favorite : épée longue + 1
Herman de Furstenwald : Guerrier 10°, CA -2, PV 80, arme favorite : épée à deux mains.
Günter de Stralsund : Guerrier 10°, CA 2, PV 90, arme favorite : hache de bataille.
Ambakai : Guerrier 7°, CA 3, PV 65, armes favorites : arc et sabre
Guerriers Alains : Guerriers 2°, CA 7, PV 18, armes : sabres, hache de lancer, arcs ayant les mêmes performances que ceux des Mongols.
Paysans fantassins : CA 9, DOM 1-6, PV 4
Chevaliers : Guerriers 3°, CA 1, PV 25, armes : épée, lance, masse d'arme.
Hommes d'armes : Guerriers 1°, CA 4, PV 8, armes : dague, lance, arc court.

des officiers. Les PJ font un second jet de protection. Réussi : ils se réveillent juste avant d'être frappés. Manqué : ils subissent deux attaques avant d'être en mesure de se défendre.

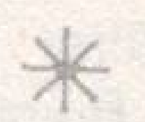


3 JOUR : COMBAT D'ARRIERE-GARDE

La tempête se calme, mais le ciel reste couvert de nuages noirs. La différence entre jour et nuit est à peine sensible. Il faut pourtant reprendre la route ! La matinée s'écoule sans incident, sauf la découverte d'une centaines de cadavres empalés au bord du chemin : des soldat ennemis, terrorisés par les agisssements du Comte, ont voulu déserter. Ils ont été rattrapés.

Vers trois heures de l'après-midi, un cavalier annonce aux PJ que l'arrière garde épuisée refuse d'avancer. Les hommes ont allumé des feux et se serrent frileusement autour des flammes. Les personnages se rendent sur les lieux. La situation est grave : des hurlements rapprochés montrent que les loups se préparent à attaquer. Pour contraindre les hommes à avancer, les PJ doivent réussir un jet de commandement. En cas d'échec, ils risquent d'être lynchés s'ils insistent. Mais s'ils s'organisent la défense sur place, ils sont obéis, sans avoir besoin de lancer les dés.

Les loups attaquent, suivis d'une troupe de morts-vivants. Les soldats reconnaissent avec horreur leurs camarades tués les jours précédents. Les PJ doivent réussir un jet de commandement pour éviter la débandade. Le premier choc passé, les Mongols se ressaisissent. L'avant-garde arrive en renfort et les morts-vivants sont abattus au sabre et à la hache. Mais si les PJ ne font pas brûler les cadavres, les morts se relèveront pour lancer un nouvel assaut. Pertes : au mieux, deux cent hommes, au pire les cinq cent soldats de l'arrière garde sont massacrés jusqu'au dernier.



4° JOUR - LA BATAILLE

Le Comte Drakull aurait-il épuisé ses sortilèges ? Les Mongols ne reçoivent aucune visite nocturne et le lendemain, quelques rayons de soleil filtrent entre les nuages.

L'armée lève le camp et franchit un fleuve. Avant midi, les éclaireurs annoncent que le château du Voivode n'est plus qu'à trois heures de marche. L'ennemi a rangé ses forces au pied de la forteresse pour livrer le combat décisif.

A moins d'une heure d'intervalle, un messager-flèche se présente devant les PJ ; il a parcouru des centaines de kilomètres pour leur porter un ordre du Haut Commandement : les PJ doivent immédiatement quitter la Valachie et revenir en Russie : les Mongols ont besoin de toutes leurs forces pour affronter 100 000 Russes qui se rassemblent près de Kiév. Les PJ se trouvent dans une situation où un bon officier doit désobéir aux ordres :

S'ils font demi-tour, ils sont harcelés par les archers alains. Heinrich envoie des cavaliers briser à coups de hache la glace du fleuve que les Mongols ont traversé. Leur retraite coupée, les personnages doivent livrer bataille dans les pires conditions.

Si les PJ continuent malgré les ordres : en lisière de la forêt, ils rencontrent les archers Alains. Leur chef Günter doit engager le combat pour attirer les Mongols en terrain découvert, où les attendent Heinrich et Herman.

Mais Günter est écoeuré par les méthodes d'Heinrich et les atrocités du Comte Drakull. Il en est venu à les considérer comme des bêtes malfaisantes. A l'approche des PJ, il prend soudain sa décision : trahir ses alliés et se battre aux côtés des Mongols. Il propose son aide aux personnages à condition qu'ils épargent la vie d'Herman, "ce doux imbécile".



L'HEURE DES COMPTES

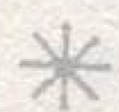
L'issue de la bataille finale dépendra d'un ou pusieurs jets d'art de la guerre, éventuellement suivis de jets de commandement (voir aide de jeu : les batailles, p. 35-36). Avant tout calculez les effectifs des forces en présence :

L'armée mongole comprenait 5 000 hommes au début du scénario. Comptabilisez les pertes qu'elle a subies. Les troupes d'Heinrich et d'Herman sont fortes de 2500 guerriers compte tenu des pertes, des désertions et du fait qu'un paysan vaut à peine la moitié d'un soldat. Quant aux 900 Alains de Günter, ajoutez-les suivant les circonstances à l'armée mongole ou à celle de leurs ennemis. Après avoir calculé le rapport de force entre les adversaires, vous pouvez lancer les dés.



SI LES PJ SONT VAINCUS

Leurs troupes dispersées sont traquées sans relâche à travers les montagnes. Seul un petit groupe de Mongols chanceux échappent au désastre. Dans un camp de bûcherons, ils trouvent un véhicule monté sur patins et propulsé par une voile. Ce traineau leur permet de glisser sur les rivières gelées à grande vitesse. Ils sèment leurs poursuivants et rencontrent trois jours plus tard des éclaireurs envoyés à leur recherche. Si les PJ font partie des rescapés, le tribunal de guerre les attend.



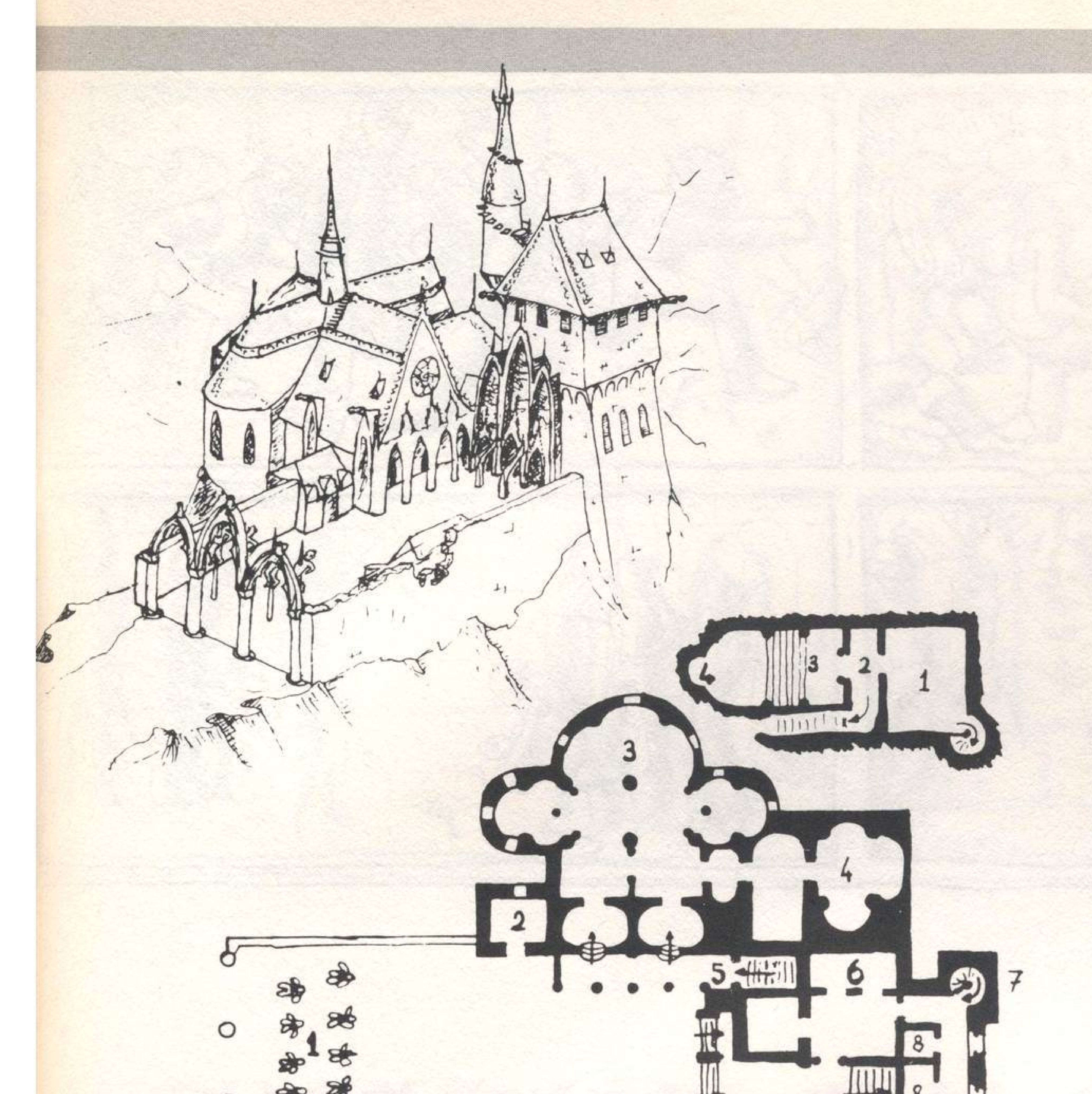
SI LES PJ SONT VAINQUEURS

Les ennemis en fuite se sauvent dans la forêt. Aucun n'ose se réfugier dans le château du Comte Drakull, pourtant tout proche. Les Mongols encerclent la forteresse. Elle semble déserte, mais dégage une telle aura de maléfices que seuls les PJ et Günter osent y pénétrer.

Ils trouvent le château à l'abandon,



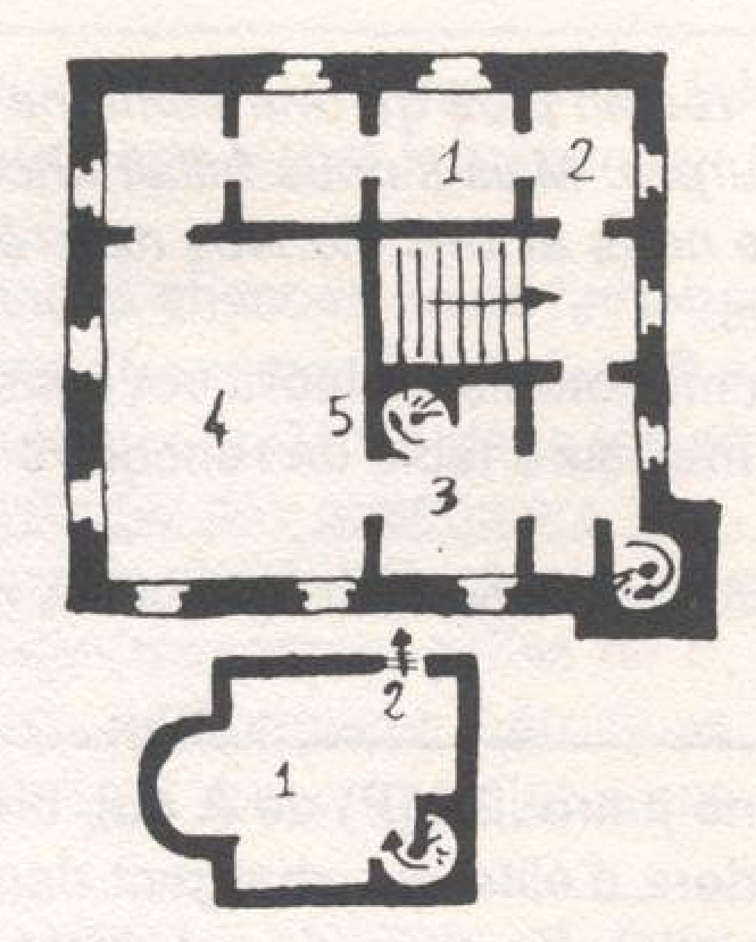




gardes et valets se sont enfuis, il ne reste que le Comte et son serviteur : un géant bossu haut de deux mètres cinquante. Embusqué sur les toits, le serviteur a descellé une gargouille pour la faire rouler sur la tête des PJ. Il essaiera d'attirer les Mongols vers les étages supérieurs afin de les éloigner de la crypte.

Le cadavre du vampire repose dans une crypte fermée par une porte de chêne blindée de cuivre. Le Comte Drakull semble vivant : son teint est vermeil et deux filets de sang coulent de ses lèvres. Mais contrairement aux doubles qu'il projette, le Comte ne peut ni bouger, ni se défendre. A l'approche des PJ, le vampire rassemble toutes ses forces pour projeter trois doubles : un loup, une chauve-souris, un homme. Si les personnages parviennent à les neutraliser, le Comte Drakull est à leur merci. Ils peuvent se débarrasser définitivement du vampire par l'une des trois méthodes classiques : exposition à la lumière du jour, immersion dans l'eau courante, pieu de bois dans le coeur.

Les ambassadeurs Mongols sont enfin vengés et les personnages peuvent quitter la Valachie sans crainte d'être harcelés. On ne reprochera pas aux PJ d'avoir désobéi aux ordres.



A moins que les personnages ne le trahissent, Günter quittera les Mongols en bon terme avec eux. Ce qui ne l'empêchera pas de les combattre sans merci s'il les retrouve sur un champ de bataille...

Scénario réalisé par l'équipe des Hardis Mongols :
Philippe Alliot
Alexis Lang
Frédéric Lascombes
Stéphane Truffert

Le château du Comte Drakull, Voï vode de Valachie

Rez-de-Chaussée

1) Pieux de bois où pourissent les cadavres des ambassadeurs Mongols
2) Poste de garde (abandonné)
3) Chapelle : Toutes les croix sont renversées et l'autel porte les traces de cérémonies impies.
4) Caveau des vierges : quatre jeunes filles sont allongées sur des lits de marbre. Ce sont des demoiselles de la noblesse que le Comte a vampirisées. Elles sont plongées dans un sommeil hypnotique, mais se réveillent pour mordre si une gorge s'approche de leurs dents. Quel PJ sera assez fou pour se pencher sur elles ?
5) Escalier descendant vers la crypte du vampire
6) logement du serviteur bossu
7) Escalier secret menant à la crypte
8) chambres
9) galeries des portraits antiques : des dizaines de tabeaux, bustes et statues représentent le Comte Drakull à différentes époques. La statue la plus ancienne le montre vêtu d'un manteau et d'une cuirasse de centurion romain.
10) Salle d'arme
11) Hall d'honneur
12) Ecuries, cuisines et communs. Le toit des communs s'est effondré. Le Comte est assez riche pour remettre tous les bâtiments à neuf, mais il préfère habiter un château délabré.

Crypte

1) Ossuaire
2) Vestibule humide et glacial. Deux chauve-souris de pierre grimacent au dessus des portes.
3) Escalier piégé : marcher sur la septième marche provoque la chute des colonnes qui flanquent l'escalier
4) Sarcophage ou repose le cadavre du Comte

1° étage

1) salle du pacte et des invocations
2) Salles des parchemins
3) Trésor du Comte : vases précieux, icônes et encensoirs volés aux monastères du pays
4) Appartement du Comte
5) Escalier montant vers la tour

2° étage

1) les nuits d'orage, le Comte vient jouer de l'orgue dans cette pièce.
2) Cette porte donne sur un escalier extérieur qui monte vers une plate-forme entourant le sommet de la tour. Le Comte vient y admirer les éclairs quand la tempête fait rage. Parfois, il se transforme en chauve-souris et s'envole à travers les éléments déchainés.



EN CAS DE GUERRE,

"Tout se passait bien. Il ne nous restait plus qu'une semaine de voyage avant d'atteindre Brise et y délivrer notre message au Mage Pourpre. Mais il nous fallait encore traverser les Plaines de Redingote au sujet desquelles les rumeurs que nous avions glanées ne présageaient rien de bon. D'aucuns colportaient des nouvelles de guerre..."

Si vos joueurs se plaignent de la monotonie de leurs voyages, si les monstres errants ne sont plus ce qu'ils étaient, changez pour une meilleure table de rencontre aléatoire ! Offrez-leur une "bonne vieille guerre".

(Pour simplifier et éviter les répétitions, nous conviendrons que les protagonistes principaux du conflits se nomment A et B).

1)			Les PJ sont surpris par une patrouille (P) de A qui, bien sûr, les prend pour des alliés de B.
	1.1		P est composée de guerriers d'élite qui chargent dans le tas et combattent jusqu'au dernier (on peut remplacer cette rencontre par un groupe de monstres errants !).
	1.2		Comme 1.1. Il y a 5 à 10 fois plus de guerriers que de PJ.
	1.3		Les proportions sont les même que pour 1.2 mais les soldats sont prets à écouter quels boniments les suppôts de B peuvent bien inventer.
	1.4		Toujours 5 à 10 fois plus de guerriers que de PJ, mais ils pensent que les alliés de B ont des pouvoirs étranges et terrifiants.
		1.4.1	Ils fuient en hurlant
		1.4.2	Ils font semblant de ne ni voir, ni entendre les PJ.
		1.4.3	Ils se rendent ou proposent de passer dans le camp de A.
		1.4.4	Ils tentent de convaincre les PJ de se rendre en tremblant et s'enfuient au moindre signe de résistance.
		1.4.5	Ils sont prets à mourir bravement pour A. Ils épargneront les PJ s'ils se rendent compte de leur erreur.
		1.4.6	Ils envoient un des leurs en sacrifice pour apaiser la colère des PJ.
	1.5		Eclopés. Quelques survivants d'une bataille contre les troupes de B.
	1.6		Cadavres. Quelques morts d'une bataille contre les troupes de B.
	1.7		Mercenaires peu scrupuleux. Tenteront, s'ils se sentent en position de force, de monnayer la vie des PJ. Sinon, ils éviteront le contact.
	1.8		Quelques paysans, fourches et faux à la main. A a peu de moyen et a ordonné la mobilisation générale. Ses nouvelles troupes ne sont pas très compétentes.

FRONTIÈRE FERMÉE
POUR CAUSE
DE GUERRE.

JOUAN 88



TIREZ UN DÉ

		1.8.1	N'ont rien à reprocher à B, eux. Ils laissent passer les PJ.
		1.8.2	Chargent en espérant que leurs cris feront fuir l'ennemi (ce qui se produit généralement pour les paysans de B).
		1.8.3	Attaquent bravement. De grandes chances de se faire battre.
		1.8.4	Trouillards (1ère rencontre avec l'Ennemi). Se mettent à s'occuper du champ à côté.
	1.9		Armée de A s'entrainant à exécuter la Danse de la Victoire pour le grand jour (proche !).
	1.10		Armée de A s'entrainant à exécuter des prisonniers.
2)			Une patrouille de A tente d'enrôler les PJ. Peut, si nécessaire, user de la force.
3)			Les forces de A équilibrant rigoureusement celles de B, chacun d'entre eux envoie des émissaires de par le pays pour recruter des personnages héroïques (PJ ?) qui leur assureraient la victoire. Les émissaires promettent littéralement des ponts d'or à ces héros et ne voudront les lâcher de peur qu'ils n'aillent rejoindre l'Ennemi.
4)			Guerre Sainte. Les prêtres courent les plaines et, avec l'aide bénévole de quelques soldats, convertissent à tour de masse.
5)			La guerre est finie depuis longtemps, mais un petit village n'a pas été prévenu. Il résiste toujours à l'envahisseur dont les PJ sont les éclaireurs.
6)			Dans une ville, les PJ sont pris pour l'avant-garde d'une formidable armée. Ils sont accueillis à bras ouverts, on leur offre les clefs de la ville, des trésors, des mets fins...
	6.1		Les habitants ont peur et veulent s'assurer les bonnes grâces des futurs vainqueurs.
	6.2		La ville est sous le joug d'un tyran et les habitants acclament leurs libérateurs.
7)			Rencontre secrète entre A et B (déguisés en bergers) pour entamer les pourparlers. Chacun d'eux prend les PJ pour des assassins feignants l'innocence engagés par leur ennemi mais aucun n'ose le déclarer ouvertement.
8)			Frontières fermées pour cause de guerre.
9)			Les PJ tombent en plein milieu d'une bataille. Le chaos est total et personne ne fera attention à eux à moins qu'ils ne s'approchent.
10)			Les PJ sont formellement reconnus par un soldat d'une patrouille comme étant des déserteurs.
			H. Sapant



BLOCUS !

Ce scénario est destiné à une équipe de 3 à 6 joueurs expérimentés, comprenant obligatoirement un magicien-sorcier. Un abominable sorcier Pan Tangais essaye de jeter les deux royaumes de Jharkor et Dharijor l'un contre l'autre.

UN COURT RESUME

Un sorcier Pan Tangien, *Ralev Hirmäl*, est engagé par le vieux roi du Royaume de *Dharijor* : *Galléon II*. Ce sorcier, à la solde du Chaos, mettra peu de temps à neutraliser et à soumettre Galléon, par magie, hypnose, catalepsie,... Il isolera ensuite une région frontalière, en en faisant accuser le pays voisin, le JHARKOR. La population sera décimée par le manque de nourriture et quelques sorts de Nécromancie : Lycanthropie, anthropophagie. La région est donc dangereuse pour toutes personnes s'y aventurant.

Le sorcier ne s'en tiendra pas là. Il provoquera quelques doux cataclysmes (raz-de-marée, tremblement de terre, etc...), dans les régions les plus riches du Jharkor. Toutes communications entre les deux pays étant rompues, il ne restera plus au chaos qu'à affermir sa position : plus de 500 navires se dirigeront à l'attaque du Jharkor pour former un blocus continental, isolant ainsi le pays qui ne pourra subvenir à ses besoins.

Ralev Hirmäl, logé sur un de ces navires s'apprêtera à faire intervenir un Démon marin, lorsque les aventuriers apparaîtront (peut-être) pour le stopper dans son élan meurtrier. Intervention réalisée par l'intermédiaire d'un agent de la Loi, si les PJ réussissent à survivre jusque là...

INTRODUCTION

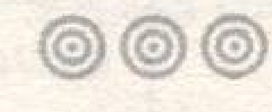
Alors qu'ils sont à Dhakos, capitale du JHARKOR, les PJ s'aperçoivent que tous les commerces de la ville semblent clos. Il est 4d6 heures (18= 18h, 7=7h,...). Au bout d'une heure de recherche ils trouvent enfin une auberge encore ouverte, (se pourrait-il qu'elle soit la seule dans la ville ?...).

L'endroit semble crasseux et fort peu recommandable. Une quinzaine de personnes sont là, joueurs de cartes, malfrats, prostituées, alcoliques, etc. L'ambiance bat son plein et nos aventuriers peuvent déjà s'entraîner à quelques petites et brêves besognes de salubrité publique (règlements de compte, amitiés viriles, etc, improvisations du MJ). On peut glaner auprès de l'aubergiste ou l'un des quelconques PNJ les renseignements suivants:

- Depuis deux semaines environ, les denrées manquent pour une raison qui leur est inconnue. Les marchés sont fermés et l'approvisionnement est nul.
- Des cas de pillages ont été remarqués en ville et dans les environs.
- Le roi a décrété le couvre-feu à partir de 8 heures et tous rassemblement est interdit.

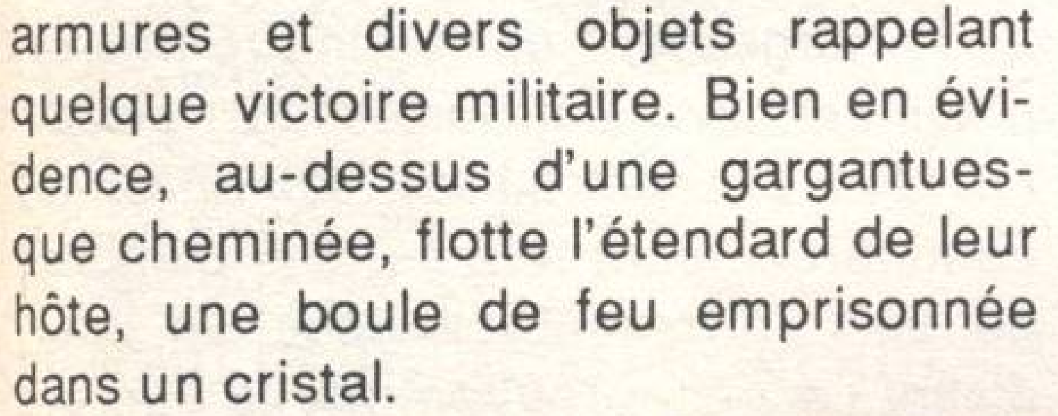
L'aubergiste ne sait rien d'autre, mais signalera que si le roi ne trouve pas de solution à ces problèmes, le pays se soulèvera et tout sera à feu et à sang. Le peuple est dès lors très remonté contre ses chefs.

La conversation est interrompue par l'arrivée d'une troupe de miliciens qui cherchent visiblement à engager des hommes courageux et sans scrupules pour une mission dangereuse qui pourrait sauver le royaume d'une ruine inéluctable... Nos aventuriers, en ayant déjà vu d'autres, signent leur engagement préalable - facultatif -, les miliciens leurs donnent rendez-vous pour le lendemain chez le représentant du roi, au palais présidentiel (si nos aventuriers n'acceptent pas de se faire engager par la milice, le MJ rappellera que si la signature est facultative, mourir de faim l'est tout autant, d'autant plus que les prix ont décuplé, que ce soit nourriture ou logement... sans compter que leurs liquidités sont d'un riquiqui grotesque vu l'inflation galopante du royaume).



LE COMTE D'HOSL

Le représentant du compte, accueillera avec courtoisie les aventuriers. Un repas gratuit leur sera offert avant tout pourparler. La grande salle d'audience a été transformée pour l'occasion en salle à manger. Le repas est succulent et très bien arrosé. Le mobilier en ce lieu est frustre, mais apparemment de grande valeur ; de splendides tapisseries couvrent les murs, ainsi que des boucliers, des



armures et divers objets rappelant quelque victoire militaire. Bien en évidence, au-dessus d'une gargantuesque cheminée, flotte l'étendard de leur hôte, une boule de feu emprisonnée dans un cristal.

Dans la salle, un homme assis semble les attendre (NOTE : c'est le comte d'*Hosl* qui se fait passer pour un mercenaire. Il jugera du courage des aventuriers et attestera de leurs faits d'arme). Sa figure est osseuse, encadrée par une longue chevelure noire qui tombe sur ses épaules. De petite stature, il est richement habillé d'un ensemble de soie rouge et d'un long manteau de fourrure. Il se présente, à la fin du repas, comme un mercenaire engagé pour une périlleuse mission, tout comme nos aventuriers. Il ne sait rien d'autre que les aventuriers ne sachent déjà, son nom est *Sloh* (anagramme de Hosl... CQFD).

Le MJ devra toujours laisser planer un doute sur lui : trop autoritaire, un tantinet trop bien renseigné sur le parcours, etc. A la moindre défaillance ou lâcheté des aventuriers, voire de soupçon par trop vindicatif à son endroit, il n'hésitera pas à combattre les joueurs. Et c'est alors que les PJ pourront remarquer son habileté hors du commun à jouer de sa lame. Hosl est en effet l'un des plus fins escrimeur du royaume et sa fidélité à son roi n'a d'égale que son courage au combat.



DESCRIPTION DE LA MISSION

Le représentant du comte explique que le roi *Protax IV* vivait jusqu'à présent un règne paisible et sans histoire. La population ne manquait de rien ; les relations avec les autres pays voisins étaient bonnes ; le pays est riche, puisqu'il exporte même la presque totalité de ses richesses naturelles vers les Jeunes Royaumes (céréales, viandes, sucre, poisson, etc...). Pourtant, depuis quelques temps, une crise grave menace le pays. Le Dharijor, pays frontalier, a cessé toute relation diplomatique ; qui plus est, on est sans nouvelle des diplomates en poste là-bas. Toutes relations commerciales avec les Jeunes Royaumes risquent d'être interrompues, remettant ainsi en cause la stabilité politique du pays. La mission consiste donc, si elle est acceptée, à enquêter - discrètement - au Palais du Royaume de Dharijor sur les raisons de cette rupture diplomatique. Une récompense de 4600 pièces d'or est réservée aux aventuriers, plus une participation de 10% sur des placements financiers (banque, bourse de crédits, etc...).

La mission doit être rapidement menée, car des espions signalent l'arrivée d'une flotille de guerre de 200 navires au large des côtes du Dharijor... Plus grave, les principales régions cultivées du pays ont été sauvagement détruites par un ensemble bien peu naturel de cataclysmes : tremblements de terre, éruptions volcaniques, raz-de-marée, etc...)



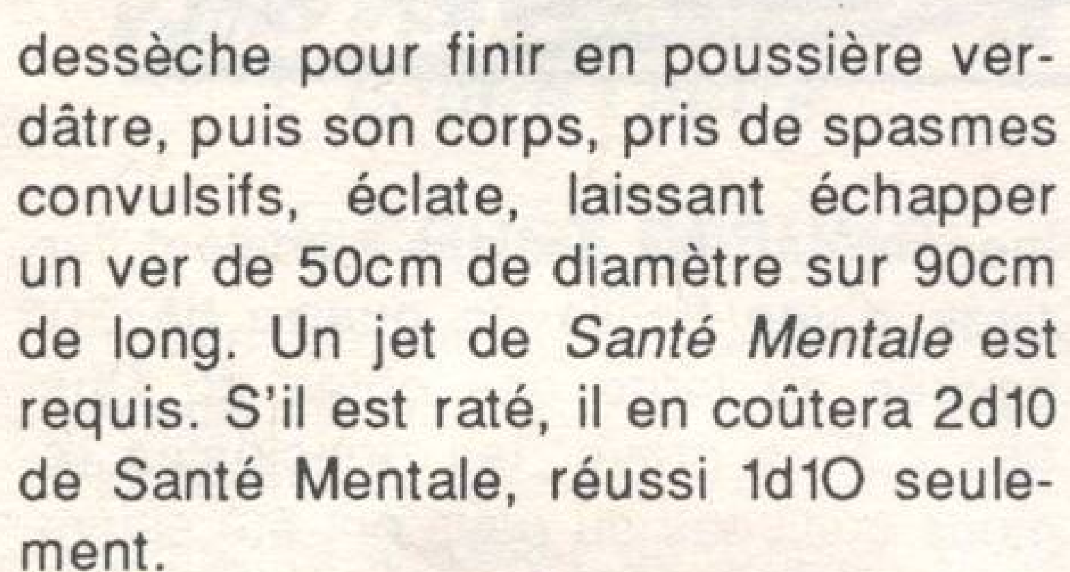
LE DEPART

Dès le lendemain de cette entrevue, nos héros partiront en direction de *Nargesser*, ville frontière située à 100Km de Dhakos. Durée du trajet : 2j.1/2. On fournira aux aventuriers :
- des vivres (3-4 jours).
- des équipements complets (vêtements, armes...).
- de puissants destriers Zhazariens.

Au bout de la 1ère heure, sur le chemin, faire un jet d'Ecouter / Voir :
- Réussi : nos héros perçoivent qu'ils sont suivis par 3 hommes.
- Raté : nos héros sont attaqués par surprise près de la frontière (comptez 2 PNJ par aventurier et 2 pour le comte d'Hosl).

Quelque soit le résultat, s'il y a un prisonnier, les joueurs apprennent que ces espions Dharijoriens les suivaient depuis leur départ de Dhakos. Le prisonnier, juste après avoir divulgé cette seule information s'écroule dans les bras d'un des joueurs, sa tête se





dessèche pour finir en poussière verdâtre, puis son corps, pris de spasmes convulsifs, éclate, laissant échapper un ver de 50cm de diamètre sur 90cm de long. Un jet de *Santé Mentale* est requis. S'il est raté, il en coûtera 2d10 de Santé Mentale, réussi 1d1O seulement.

Sloh, après ce léger interlude, ordonne le départ immédiat et décide de ne pas longer la côte (en insistant sur ce fait, il ne manquera pas de créer de nouvelles tensions au sein du groupe).



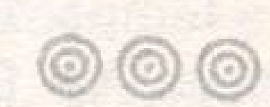
LE DHARIJOR

La traversée de la frontière se fait sans trop de difficultés. Les PJ s'engagent dans une forêt "maudite". Sloh, toujours aussi antipathique, prend la tête de la colonne, laissant voir alors à nos aventuriers sa connaissance des lieux.

Les bois sont angoissants. Des arbres morts, décharnés, à l'écorce noire, se courbent de manière grotesque au-dessus du petit chemin suivi par les aventuriers. Les feuilles, sèches et craquantes, tombent lourdement au seul contact du regard. Une brume bleutée et opaque s'échappe par bouffées des taillis de ronces. Aucune agitation animale, rien. La terre semble gronder et s'agiter épisodiquement, comme révoltée elle aussi par cette forêt sinistre.

Sloh est toujours éclaireur. Les aventuriers débouchent dans une clairière. Au centre de celle-ci, une cabane vétuste, sorte de repaire à braconniers, en piteux état. Si la troupe décide de s'en écarter, elle tombe alors sur une meute de loups (1d10).

Si par contre nos héros décident d'y faire halte, ils sont accueillis par un homme en haillons. Il semble très pauvre, a l'air fatigué, et l'on voit à travers les trous de ses lambeaux des croutes brunâtres sur sa peau ridée. Il ne peut donner aucun renseignement car il est... muet. Cependant, il insiste (très cordialement) pour offrir à boire à nos aventuriers (cette boisson est totalement inoffensive). Si les PJ, mis en confiance par tant de gentillesse décident de passer la nuit ici... L'homme se transformera en loup-garou entre 1h et 4h.



LES ALENTOURS DE NARGESSER

Après s'être enfuis de la cabane ou après avoir remercié leur hôte de son hospitalité (si rien de fâcheux ne s'est produit), les aventuriers chevauchent encore durant deux heures avant de sortir de cette forêt d'angoisse.

A la lisière, ils se trouvent sur une route fort large, menant directement à Nargesser, permière grande ville de Dharijor. Une troupe de pélerins offre le moyen aux PJ d'entrer dans la cité sans trop se faire remarquer. Ces pélerins, décharnés, qui n'ont que la peau sur leurs os craquants, entonnent quelques cantique louant les mérites de l'espoir et de la paix dans le monde.

A Nargesser : on remarque très rapidement les patrouilles de soldats (1D10+1 par patrouille). Ici aussi les commerces sont fermés, des planches de bois fortement cloutées en interdisent l'accès, prouvant par là que des émeutes ont déjà eu lieu. On peut d'ailleurs en voir quelques traces ici et là... S'ils essayent d'obtenir des renseignements (table aléatoire, jet sur 1d4 par 1/2 heure), voici ce que les personnages peuvent apprendre :

1 la guerre a éclaté entre le Jharkor et le Dharijor.
2 plus de 300 navires sont partis attaquer le Jharkor, responsable de cette guerre.
3 une terrible malédiction règne sur ce pays. Seul le Palais de la Cité de *Gromoorva* a été épargné.
4 dans les campagnes des loups, par centaines, bloquent le passage entre les deux pays. Des milliers de gens sont déjà morts... Peste, famine, etc.

Ces renseignements pris, ils risquent de se faire attaquer, en plus de la milice, par une bande de 4 voleurs, dès la sortie de la ville... Mais ceux-ci ne s'intéressent point aux bourses, mais plutôt à la chair appétissante, aux cuisses bien grasses, aux mollets alléchant... Nos héros sont dépecés de l'oeil comme de la bonne viande sur pied (Slurp... Miamm).

Si, pour une raison quelconque, les

LES MINI-JEUX de GRAAL

GRAAL vous proposera désormais tous les mois un petit jeu, basé sur votre expérience jeu de rôlistique (pardonnez ce néologisme), qui vous permettra tout en jouant de... gagner des abonnements, des jeux et que sais-je encore... Ce coup-ci celui d'entre vous qui nous fera part de :

La combinaison de sorts la plus fumante

gagnera un abonnement de six numéros à sa revue préférée (c'est-à-dire GRAAL bien sûr, faut tout leur préciser à ces p'tits jeunes !).

Vous pouvez utiliser les sorts de n'importe quel JdR en français. Un jury de hauts-sorciers et d'archimages désignera le vainqueur et vous fera part des meilleures recettes proposées par les apprentis magiciens de France et de Navarre.

Les réponses sont à adresser à : GRAAL, 35 rue Simart, 75018 Paris.

PETITES ANNONCES

Vends **moules pour figurines** jeux de guerre premier empire Prince August : 300F les 11 + wargame Bonaparte : 100F. Sur Paris, Maxime au 30 56 33 55.

Exceptionnel ! Pour 110F offrez-vous **Cry Havoc** (3° au Top-Jeux) ou Baston (4° au top-Jeux) ou les deux pour 200F. TEL : 31 44 74 04.

Vends **Oeil Noir** de base avec accessoires et extensions : 4 modules : les hiéroglyphes de l'horreur, l'archipel des cyclopes, les esclaves d'alanla, les 7 coupes magiques + 16 livres dont vous êtes... + Casus Belli 46, 47 + Graal 10, 11 + Chroniques 13 + Strange anciens 178, 194, 212, le tout en bon ou excellent état, 300F ou échange contre Hawkmoon + écran ou Appel de Cthulhu + écran ; Olivier Ollier, 5 place de la sapinière, 94470 Boissy St Léger.

Vends **D&D,** AD&D, Oeil Noir (monstres, scénarios) pas cher ; Estran Philippe, Qt de Presles; 26100 Romans/Isère, TEL : 75 05 20 60.

Vends 17 **livres dont vous êtes le héros** dont 2 pour l'Oeil Noir et cherche tout concernant JRTM (scénarios, aides de jeu...) ; Buffault David, 13 rue notre-dame, 95160 Montmorency.

Vends **autocollants** couleur représentant le royaume de jeux : 1ex, 15F - 5ex, 60F - 10ex, 100F - 20ex, 150F - plus nous consulter : GAEL, 12 rue du boeuf, 69002 Lyon, TEL : 78 38 25 41.

Echange **Bushido** neuf contre Rêve de Dragon, Légendes Celtiques ou Judge Dredd ; appeler Jean - Luc au 76 68 74 17 l'après-midi.

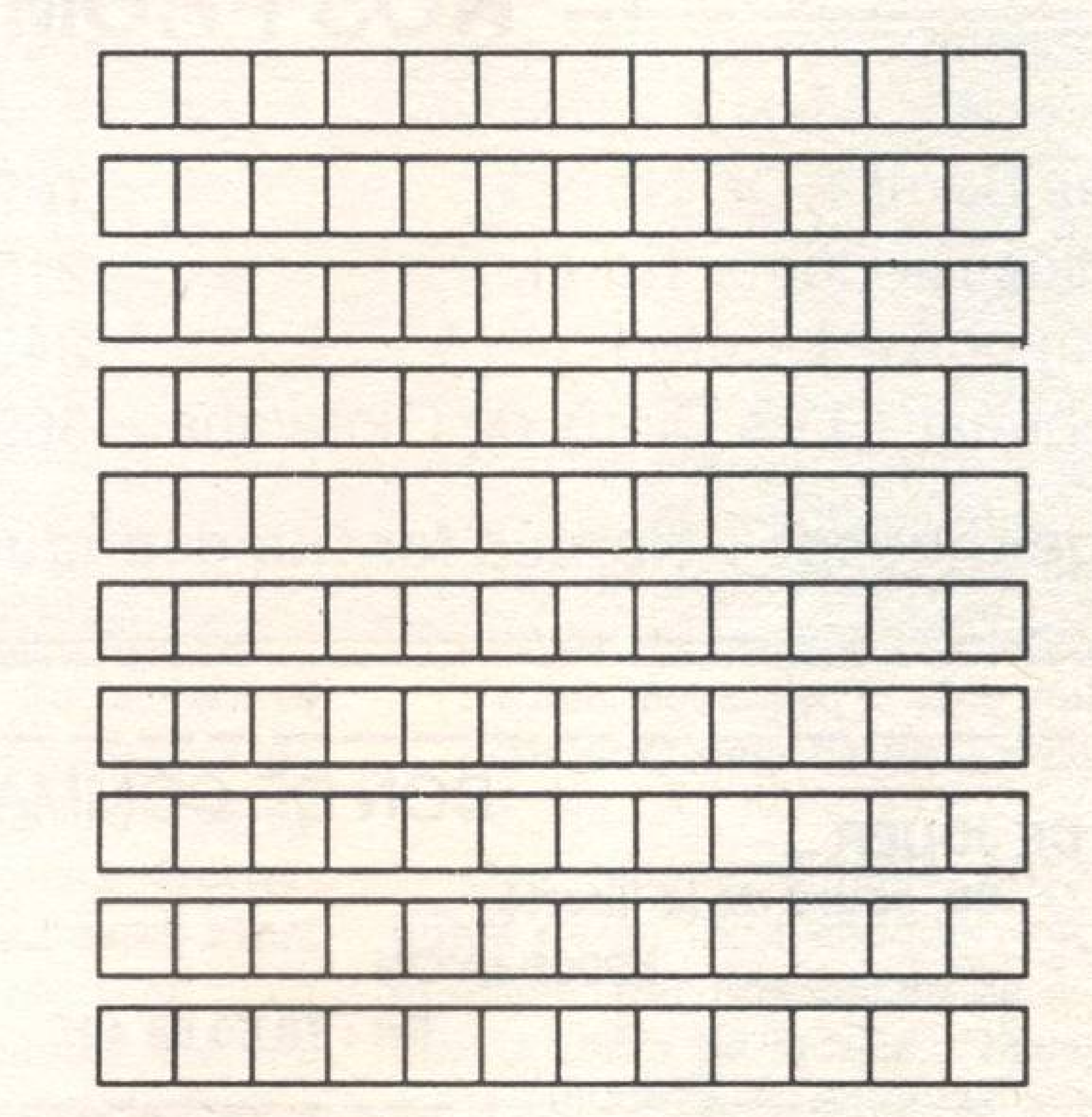
Recherche **club** sur Bordeaux pour D&D les mardi soirs ou mercredi A-M ; Usha Matisson, 5 rue garat, 33000 Bordeaux, TEL : 56 61 31 83

Urgent **maître** cherche joueurs passionnés région Angoulême ; Lemaux Yann, caserne Gaspard Michel, bld Liedot, 16017 Angoulême.

Attention ! Le club MGWA offre ses **locaux** les samedi dès 14h à tous JdR, WRG ; Maisquart - Linand, Cergy, TEL : 30 73 53 48, 18 à 21h.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ecrivez votre petite annonce lisiblement : en lettres capitales, une lettre par case. Indiquez le but de votre PA et surtout n'oubliez pas pas de donner votre adresse ou votre numéro de téléphone.
Bon à découper ou à photocopier et à retourner à :
GRAAL, Petites Annonces, 35 rue simart, 75018 Paris.





PJ ne passent pas par Nargesser, c'est cette bande d'affamés qui donneront les renseignements glanés ci-dessus, avant de goûter au plaisir de la chair... Sur le chemin de Gromoorva, ils traverseront des contrées de plus en plus sauvages...



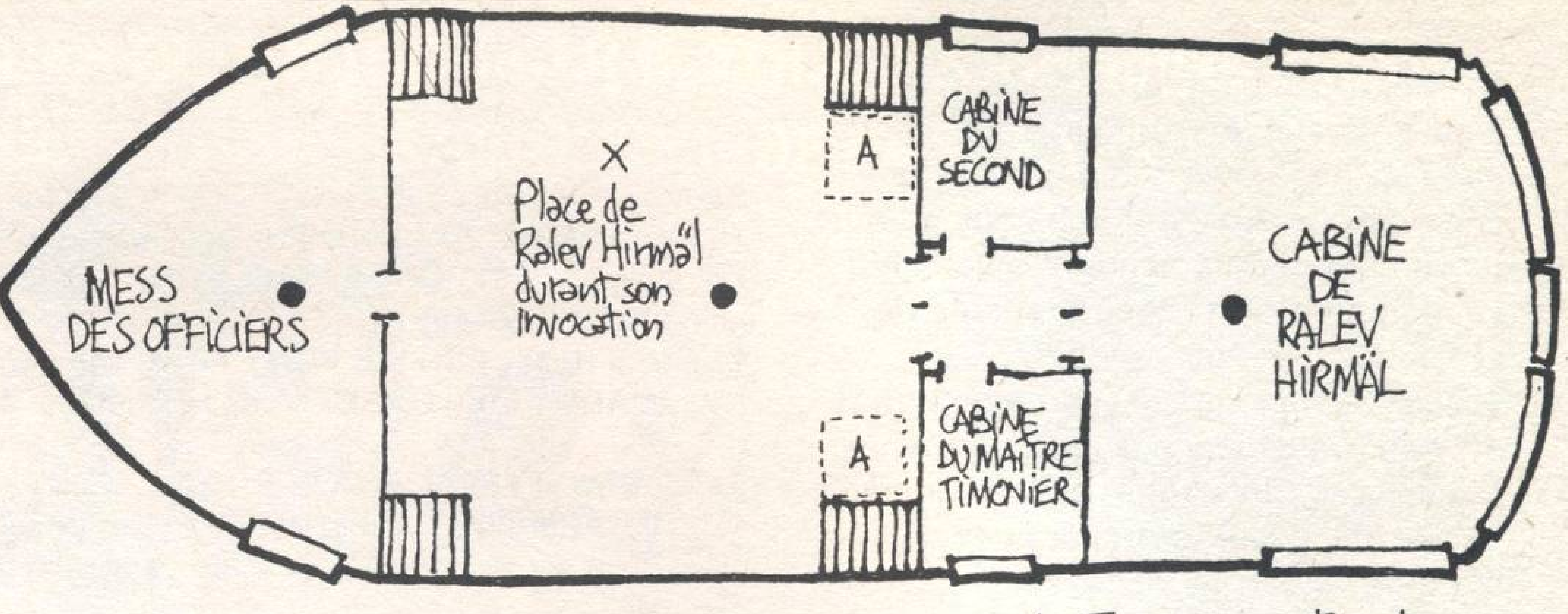
GROMOORVA

Les portes extérieures de la ville sont fermées et gardées par des soldats qui ne laissent personne pénétrer à l'intérieur. En plein jour, il est impensable de vouloir s'introduire dans la ville. De nuit, seuls deux gardes sont postés à l'entrée. Munis de grapins, les aventuriers peuvent tenter d'escalader l'un des murs d'enceinte : (DEX x 5) + (Grimper - 50% sur Id100), ou chercher à entrer déguisés ou dans un chariot.

En arrivant à l'intérieur, ils débouchent dans une rue non éclairée du quartier pauvre et doivent se diriger vers l'extrêmité Nord de la ville. Ils traversent successivement le quartier résidentiel puis le port. Toutes les maisons semblent désertées ; les événements ont fait fuir les habitants.

A chaque carrefour, jeter Id100 : moins de 45% : rencontre avec une patrouille et incarcération ou combat. Si les aventuriers ne sont pas interceptés, ils se dirigent vers les quais.





Une brûme verdâtre recouvre la totalité du port. Rien n'est visible de la mer ni des quais et tout semble désert...

S'il y a un sorcier parmi les personnages, celui-ci sentira une présence maléfique. Tout PJ pénétrant dans cette brume tombe dans l'inconscience (Jet de Santé Mentale, perte Id10). Occupés à démêler le mystère de ce brouillard verdâtre, les PJ n'entendent pas le martèlement des bottes d'une patrouille nombreuse qui les arrête et les traine au cachot.

Les prisonniers arrivent en vue d'une haute tour bien gardée : la prison de Gromoorva où ils sont jetés dans les geôles. Un individu demande à voir les "étrangers". Il est le fils du roi du Dharijor. Il est fat, antipathique et très dédaigneux. De magnifiques rubis ornent chacun des ses doigts. Il est pourtant de bonne foi et fera tout pour élucider cette histoire si les PJ arrivent à le convaincre. Il se montre étonné de constater la présence du Comte d'Hosl parmi les aventuriers. C'est cette surprise qui laisse quelque répit à nos joueurs.

Le Comte d'Hosl est convié à expliquer sa présence au sein de ce groupe de mercenaires (s'il a été éliminé par les joueurs précédemment le scénario s'arrêtera là pour eux et ils seront condamnés à mort...). Le Comte user de son éloquence pour convaincre le Prince Karl de sa bonne foi et se porter garant des joueurs. Le Prince Karl convie les personnages et le Comte dans ses appartements. Confortablement installés en face du Prince, ils peuvent se restaurer. Ils apprennent au cours de la discution que le frère du Prince vit au palais de *Lashmar*, capitale du Dharijor et que depuis quelque temps il semble préoccupé, changé même... Ses réactions ne sont plus les mêmes depuis qu'il emploie les services de Ralev Himarl.

A ces mots, surgit dans la pièce, ricanant et menaçant, un démon haut de plus de deux mètres. Il s'attaque au Prince Karl, le déchiquetant de ses griffes acérées, et lui arrachant la tête (la vision de ce spectale entraîne un jet de santé mentale : un échec provoque la perte de 3d10 - une réussite 2d10).



Après avoir victorieusement repoussé les aventuriers qui le combattaient (mais sans les tuer), le monstre disparaît, ayant effectué sa mission : tuer le Prince Karl qui a déjà trop parlé... Les PJ ont intérêt à disparaître au plus vite car ils risquent de se voir accuser de la mort du Prince Karl. Si l'un des aventuriers est sorcier, le moment semble judicieux pour faire apparaître un élémentaire ou un moyen quelconque pour sortir de la ville.



CONFRONTATION FINALE

Sur la route menant à Lashmar : attaque probable de deux Oonaï s (voir règles de base Stormbringer / caractéristiques en annexe).

Lashmar : forteresse imprenable ; plus de 25.000 guerriers en gardent l'entrée. Aucune chance d'attaquer la cité. La plaine est remplie de soldats armés, derrière, des fossés sont hérissés de piques, des fosses sont emplies d'acide. Des hommes montent la garde du haut de murs de quinze mètres avec, derrière chaque créneau, un archer prêt à parer à une éventuelle attaque. Tout semble indiquer que le royaume de Dharijor prévoit une bataille imminente et se protège en conséquence. Cela ne semble-t-il pas étrange ? N'importe quel homme (éventuellement fait prisonnier), s'il est habilement interrogé, apprendra en outre aux aventuriers que des mercenaires sont attendus devant la cité de Lashmar. Qui donc a pu les renseigner? (Pour le MJ l'explication est simple : Ralev HimArl le sorcier possède une boule de vision qui lui permet de suivre les faits et gestes des aventuriers et cela depuis l'apparition du démon dans les appartements du

Prince, à Gromoorva).

Le sorcier est, quant à lui, caché sur l'un des navires qui s'apprêtent à encercler Dhakos, car le blocus autour du Dharijor a commencé. Seule l'intervention d'un ou plusieurs agents de la Loi peut sauver les joueurs.

Or justement... Les aventuriers croisent un citadin sur la route menant à Lashmar. Interrogé éventuellement par les PJ, il leur apprendra ceci : L'armée attend la visite de mercenaires jharkoriens. Tout est prêt pour la bataille. L'homme semble malicieux et sûr de lui. Si les aventuriers restent respectueux avec lui, ils apprennent qu'il est un agent de la Loi venu pour les aider.

"Si vous me promettez la tête du sorcier Pang Tangien, je pourrais en échange vous fournir un moyen de l'atteindre rapidement. En rentrant de votre mission, vous devrez convaincre le roi du Jharkor de détruire la cité de Lashmar afin de sauvegarder et de continuer les relations existantes entre les Jeunes Royaumes".

En cas de refus, l'homme disparaît dans un nuage de fumée... Sitôt accepté cependant, les joueurs se retrouvent sur le pont d'un navire. Celui-là même sur lequel est établi Ralev Hirmal.

TECHNIQUE

Espions / Voleurs : FOR : 16 CON : 14 TAI : 15 INT : 10 POU : 16 DEX : 15 CHA : 10 SAN : 70 PV : 17 ARM : 1D6-1 ARMES : épée large (60, 1d8+1, 60) ; dague (50, 1d4+2, 40)

Loups : FOR : 11 CON : 14 TAI : 10 INT : 8 POU : 2 DEX : 13 PV : 13 ARM : 1pt ARMES : morsure (42, 1d6, 40)

Comte d'Hosl : FOR : 15 CON : 15 TAI : 14 INT : 13 POU : 13 DEX : 15 CHA : 10 SAN : 60 PV : 18 ARM : 1d10+2 ARMES : épée large (85, 1d8+1, 79) ; dague (60, 1d4+2, 45) ; bouclier (25)

Ralev Hirmal : FOR : 9 CON : 11 TAI : 12 INT : 23 POU : 21 DEX : 10 CHA : 18 SAN : 80 PV : 15 ARM : 0 ; Homme de 50 ans, sa peau est jaunâtre, il a de grosses pomettes qui élargissent son visage. 50% de chances d'invoquer un gnôme ; 81% d'invoquer un démon de combat.

Démon : FOR : 36 CON : 39 TAI : 18 INT : 45 POU : 51 DEX : 42 CHA : 1 PV : 45 ARM : 0 ARMES : griffes (99, 4d6, 99) ; morsure (99, 1d10+3d6, 99)

Soldats / Marins : FOR : 18 CON : 18 TAI : 13 INT : 11 POU : 11 DEX : 11 CHA : 13 SAN : 50 PV : 19 ARM : 1d8-1 ARMES : épée (60, 1d6, 60) ; dague (40, 1d4+2, 40) ; hache (55, 1d8+2, 50) ; Targe (47)

Oonais : FOR : 21 CON : 18 TAI : 12 INT : 9 POU : 18 DEX : 18 PV : 18 ARM : 0 ARMES : griffes (50, 1d6+2, 35) ; bec (50, 1d8+2, 45).

Un combat féroce va se dérouler entre les PJ et le sorcier du chaos, à l'issue duquel le sort de deux des Jeunes Royaumes sera remis en cause. Le bâteau abrite dix pirates occupés aux manoeuvres : vigie, voilure, timonerie, etc. Vingt autres sont dans leurs quartiers situés à fond de cale (10 rounds avant leur arrivée sur le pont extérieur).

Ralev Hirmal est occupé à incanter afin de faire apparaître un démon des mers pour raser Dhakos. Cinq rounds doivent suffire à lui faire abandonner son incantation avant qu'elle ne soit néfaste. Il est à l'avant du navire, regard fixé sur la côte..

Association Polystyrène Jr,
sur une idée de Joseph Mansard Combe

